平成7年7月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第10巻第12号通巻第146号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

15. JULY. 1995 No.146



ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



特別付録
ゲームメーカー業界就職最前線'96

ガツンと一発やってみろ！
サイバーボッツ／STRIKERS1945
バーチャファイター2／アウトフォクシーズ
エアコンバット22／エレベーターアクションリターンズ
風雲黙示録／セガラリー・チャンピオンシップ
水滸演武／ゴールデンアックス・ザ・デュエル
バーチャストライカー／ダブルドラゴン
ジャッキーチェン／カンフーマスター／P-47 Aces
ギャラクシーファイト／バブルシンフォニー

ニューゲームジャングル
超人学園ゴウカイザー／バイパーフェイズ・ワン
レールチェイス2／GREAT 1000 MILES RALLY 2
サイバーサイクルズ／クールライダーズ
セガ ネットマーク／エジホン探偵事務所
ススメ！マイルスマイルズ

これでどうだ！
最新ゲーム情報
ドラグーンマイト
豪血寺外伝
ソニックウィングス3
天外魔境真伝
ストリートファイターZERO
ワールドヒーローズパーフェクト

1995
7.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen


森口博子の
クイズで
ヒュー!ヒュー!™
わたくし森口がハートを全開してお送りするクイズゲームの紹介だよ。
まずポイントは、クイズ能力が試される「ヒュー!ヒュー!森口のクイズ大王」、
明日の運勢をクイズと占いで判定する「博子のお部屋でヒュー!ヒュー!」の
2つの番組から好きなコースが選べるってことネ。
エッ、どっちがおもしろいかって?それは、ひ・み・つ。
プレイしてからのお楽しみよ。
2P同時プレイ可能。
コンティニュー／途中参加OK。
F3
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

これが今月の目玉作品だ!



オキテ破りの3VS3バトル!
しかも、チーム編成はキミの思うがまま。
オリジナルのチームを作り出そう。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

これが新チームバトルだ!!

コナミがこの夏に向けて世に送る最新作が、この「ドラグーンマイト」である。

ゲーム内容は、いわゆる1対1の対戦格闘ゲームだ!

このゲームで新しいところは、全部で12人いるキャラクターたちの中から、自分の好みのキャラを3人、好きな奴らを選んでチームを作れる点にある。つまり、強い奴だけ集めて最強チームが自作できるというワケだ!

別に、強いキャラでなくとも、自分がイイと思うキャラだけ3人集めてチームが組めるのだから、それだけ自由度が高いっつーことだ。他の人が使っていない、自分オリジナルのチームを作って楽しむのが、ドラグーンマイトの正しい楽しみ方だと思うぞ。

しかも、このドラグーンマイトでは、3人チームを作らなくても、1人でCPUを楽しむことも可能。これもプレイヤーがゲームスタート時に選択することができる。これによってますます自由度が広がるというものだ。

とりあえず、今回はいっぱつめの紹介ってことなんで、ゲームがまだ完成していない。それで、雰囲気だけでも味わってもらうため、ストーリー関係と、システムの大まかな所、あと、12人それぞれのキャラクターを紹介してみようと思う。

では、まずはストーリーからいってみよう。



画面上部に注目。3VS3のチームバトル!

凝った演出関係にも注目だ

ドラグーンマイトには、マーシャルチャンピオンのときにもあった「武器落としシステム」が健在である。

しかし、相手の落とした武器をひろったり…ということはできない。自分の武器はもちろんひろえるケドね。

画面の拡大、縮小も、マーシャル同様、健在である。背景の描き込み方にも注目して見てみよう。

ただし、中には素手で闘ったりする奴もいるので、そいつは武器を落とすことはないのだ。

武器を落としてしまった場合、それぞれのキャラクターたちの通常技などはどうなっ

〈ゲームストーリー〉

すべて集めると世界すら支配できる力を持つという伝説の「龍の刻印」。これをすべて手に入れた者は強大な力を持ち、叶わぬ願いはないと言われる。あらゆる富、あらゆる権力、さらには永遠の命さえも……。

有史以来、歴史の闇の部分で「龍の刻印」は人から人へ移り渡っていった。窃盗、強盗、詐欺、「刻印」を手に入れるために数え切れない血が流され、ドス黒い人間模様が繰り広げられた。「刻印」を求めて命を落とした者、人生を棒に振った者もいれば、いくつかの「刻印」の力で広大な帝国を築いた者もいる（歴史上の大帝国はすべて「龍の刻印」の力によるものだと言う）。そして、戦乱の中に「刻印」は消えたかと思えば、思い出したように別の歴史の中に現れるのであった。

しかし、大帝国を支配することさえ「刻印」の力のほんの一部であり、その真の力は世界各地に伝わる神話の断片からしか推測できない。そして、「刻印」をすべて集めた者はまだいないらしい。

今ここに、いつしか消えたはずの1個の「龍の刻印」を持つ男が現れた。男は闇の世界を手中に収め、残りの「刻印」をあらゆる手段を使って探し求め始めた。それに応えるかのように現れる「刻印の伝承者たち」。

ある者は先祖から代々受け継ぎ、ある者は伝説を頼りに探し当て、ある者はひょんなことから「刻印」を手に入れる。彼らの意志とは無関係に、運命は彼らを戦いに巻き込んでいく。今、史上最大の闇のバトルが始まった。

蒼龍國秘傳

「其の昔、遥か遠く四千年前、大陸に一人の男が有り。平々凡々たる家に生まれし男、或る日夢を見る也。其の夢に蒼い龍現れし。龍曰く、汝選ばれし者也。是より世に出でて、天下を平定すべし。

男、其の夢に肖り、自らを龍皇と名乗り、翌日より奔放し、幾歳月の後、見事天下平定を成す。其して龍皇の名の元に國を統一する事、以後七百年に至る也。

龍皇、天下平定の折、「龍之刻印」を作る也。其して如何なる時でも、其れを離さず索め忘れざる事無し。

其れ以後世に於て、其の刻印を持つと、如何なる願ひ事でも成就せんと云う話、広く傳わるやうになる也。爾し其れを聞きし多くの者、「龍之刻印」を求め、幾多の争ひ事が行われん。

其の後、何時の日よりか「龍之刻印」、幾片にも別れて世の隅々に広がり散らん。其の行方、誰の知る処にも非ず。」

（崙鎮明　著者　宋代の頃出版された『蒼龍國秘傳』より抜粋）

てしまうのだろうか？必殺技などは出なくなってしまうのか？ナゾである。
このへんについては、まだ未定の段階なので、はっきりしたことがわかり次第お伝えするとしよう。



拡大時の画面はこのくらい。



縮小すると、こんな風に小さくなるのだ。

団体戦での友情パワーで熱くなれ！

さて、ここからがこのゲームの最大のポイントでもある、「団体戦モード」の紹介である。

なんといっても、従来のものと違い、1対1の3本勝負であるシングル戦モードと、好きなキャラクター3人対3人で行う「団体戦モード」の2つを、プレイヤーが任意に選択できるというところ。これが新しい。

ただし、このシステムでいくと、CPUの途中で乱入されてしまった場合、個人戦、団体戦のどちらのモードで闘うことになるのだろうか？任意で決めるにしても、双方のプレイヤーの意見が分かれてしまった場合などが、非常に気にかかるのである。

このへんのところについても、いまのところは未定である。これも、決まり次第お伝えしていくことになるだろう。

また、団体戦モードでの闘う順番は、これまたプレイヤーが好きに決められるようになっている。

試合形式は勝ち抜き制で、柔道などと同じく、先鋒、中堅、大将の順で闘っていき、先にツブされたほうの負けである。



プレイヤーの任意でモードを決定する。

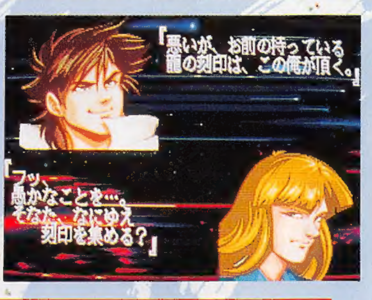
☆団体戦モードのラウンド数

○○○先鋒 ― 先鋒×
中堅 ― 中堅×
大将 ― 大将×

先鋒3人抜きの場合
（計3ラウンド）

○×先鋒 ― 先鋒×
×中堅 ― 中堅○○×
○○大将 ― 大将×

大将戦同士まで持ち込んだ場合
（計5ラウンド）



これはシングルモードでの勝ちデモだろうか？

先鋒が3人抜いてしまえば、3ラウンドで決着がつき、大将戦まで持ち込めば、計5ラウンド行うことになるのである。

ただし、大将戦においては、引き分けの場合、1回だけ延長戦が行われる。この場合は6ラウンドで勝敗が決定されることになる。



画面上部を見ると、顔にバツ印が付いているのがわかる。

友情パワーで一発逆転!!

団体戦モードにおいては、シングルモードにはない要素として、「友情パワー」という要素がある。

これはどういうものなのかというと、たとえば、3人のうち、1人目のキャラクターがダメージを受ける。

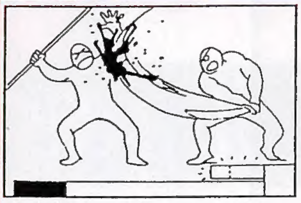
すると、「友情ゲージ」の値が少しずつ上昇していくのである。

このゲージの値は、次のプレイヤーにも継続される。

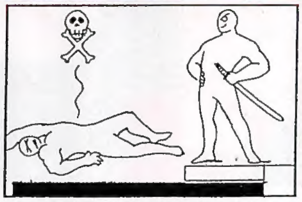
そして、この「友情ゲージ」が満タンになると、友情パワーにより、スピードと攻撃力が一定時間上昇する、という感じになっている。

くわしくは図を見てもらえばわかりやすいだろう。

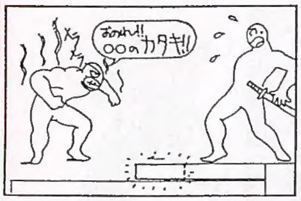
☆友情パワーシステム



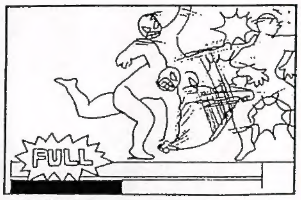
①まず1人目のプレイヤーはダメージを受けると、ダメージ量が友情ゲージに蓄積される。



②そのプレイヤーが負けると友情ゲージは次のプレイヤーに引き継がれる。

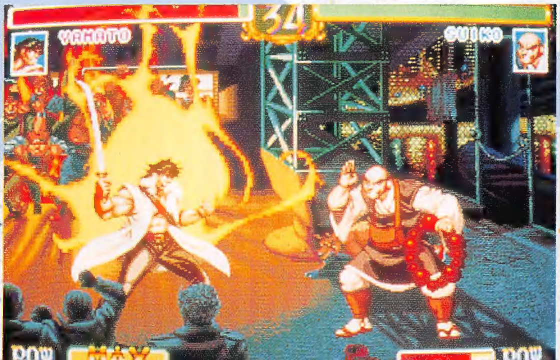


③さらに、その無念さ、敵をとってやろうという気合がプラスされる。



④友情パワーゲージがFULLになるとスピードと攻撃力が増す（時間制限あり、10秒程度）。

友情パワーがMAXになると、プレイヤーの体からオーラが発せられるのでわかる。

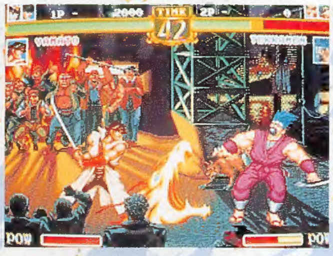


3人の友情パワーが全開だ！行け！

また、この友情パワー継続中は、あとで説明するが「ボンバー技」のスペシャル番〝超ボンバー技〟というのが使えるようにもなる。

これによって、3人目のキャラを何にするかが重要になってきそう。

さらに、こいつとこいつは仲が悪いから、同じチームでも友情パワーの溜まりが悪いとか、こいつらは仲がいいから友情パワーがすぐに溜まるとかがあったら面白そう。あと、すぐに熱くなっちゃう奴とかいて、そいつがいるチームはいつも友情パワー全開バリバリとか（笑）。


こいつなんか、すぐに熱くなっちゃいそうだよね。

とにかく、この友情パワーも従来のものには存在しないフィーチャーなので、これから注目のところである。

ボンバー技と超ボンバー技

このボンバー技と超ボンバー技は、各キャラクターそれぞれ違ったものを持っている。

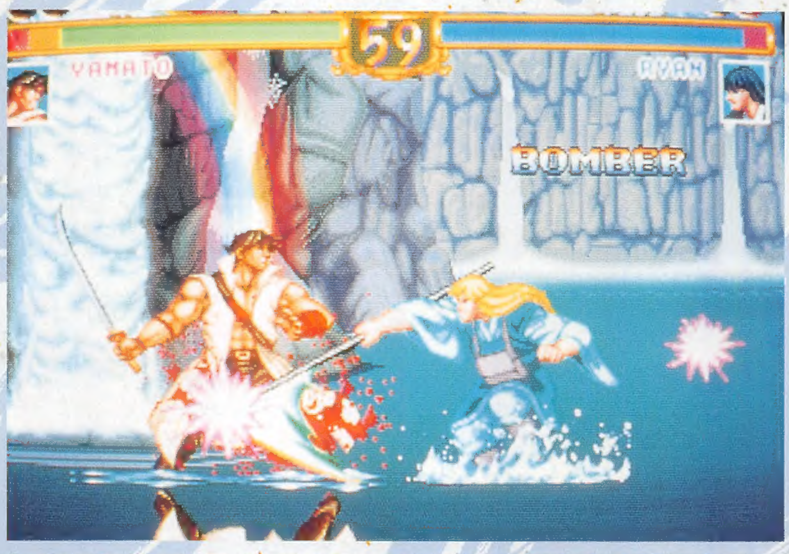
具体的にはどのようなものかと言うと、ボンバー技は、**「ボタン3つ同時押し」**技である。

すると、プレイヤーの体力が少し減り、ボンバー技が出るという寸法である。

ボンバー技というからには、きっと無敵技であるのに違いない。体力が減るので、あまり乱用はできないものなのだろう。

超ボンバー技だが、こちらは、**「謎のコマンド＋ボタン3つ同時押し」**という感じである。

こちらのほうも、プレイヤーの体力が少し減って、超ボンバー技が出る、というワケだ。いわゆる超必殺技なんだらのようなものと思ってもらってかまわないだろう。プレイヤーの体力が少し減るとはいっても、試合開始直後からこの超ボンバー技が使えるとしたら……考えてみるとおそろしいことかもしれない


これがボンバー技なのか!?表示が出ているぞ。

自分オリジナルチームに名前を付けよう

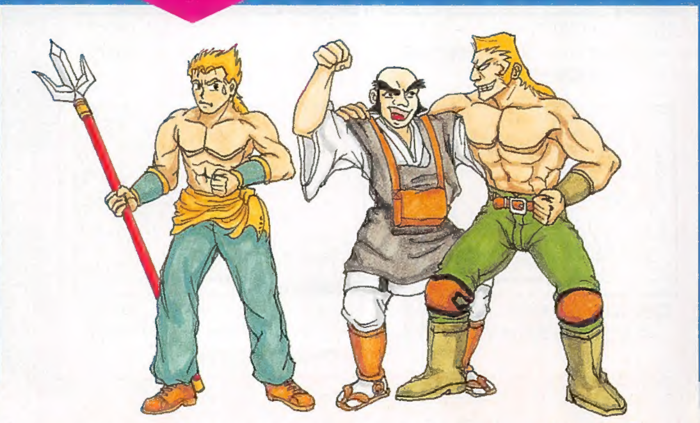
とにもかくにも、このゲームはチームバトルで楽しみたい。夢の最強チームを、キミ自身の手で作り出してもらいたい！

とりあえず、こんな感じになるだろうというイメージイラストを載せてみた。自分のチームに名前が付いたら、さぞ面白いだろう。

見た目にも面白いヤツらを選んで、ウケを狙ったりすると、ますます面白くなること請け合いだ！


●全12キャラの中から…


●3キャラでチーム決定!!



キャラクター紹介

ここまで読み進んでみて、やたらと〝濃い〟キャラクターたちだなあと思った読者も多いだろう。

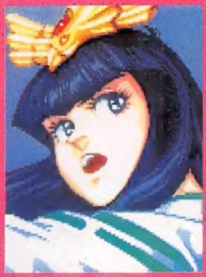
そう！〝濃い〟。

1度見たら忘れられないようなこのキャラクターたちをとくと見よ。

今回は画面写真がなかったキャラクターもいるので、線画のイラストとストーリー資料関係だけになってしまった。申し訳ない。

なんとか各キャラクターの顔写真は入手したので、どんなキャラなのか想像をふくらませてほしい。





つぐみ

幼き頃、神隠しに遭い、隠れ里にて天狗に育てられた。仙術に長け、風雨を自在に操るという。

「龍の刻印」が歴史上、幾度も悲惨な事態を招いたことを知り、刻印を封印するために闘う。

「『刻印』は人々の血に呪われているわ。でも封印するためには、人の血を流さなくてはならない……」

自らの使命の矛盾に悩みながらも刻印探索の旅を続ける。

・年齢　17歳
・身長　158cm
・体重　45kg









酔虎

飲むことと女性が大好きな破戒僧。ろくに修行もしないくせに、法力だけは人一倍ある。

寺には代々、「龍の刻印」が宝として伝わっていたが、富と名声をもたらすはずなのに寺はさびれていく一方である。

「この刻印の真偽を確かめてこい。偽物だった場合は本物を手に入れるまで帰ることはまかりならん!!」と、彼は師匠に体よく寺から追い出されてしまう。ぼやきながらも、彼は気の向くままに、刻印を探すことにした。

・年齢　42歳
・身長　175cm
・体重　74kg









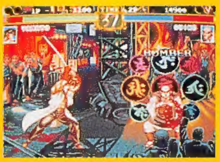
レイラ

護身術としてトンファーとマーシャルアーツを学び、特にトンファーには独自の仕掛けを施し、オリジナルの格闘スタイルを築きあげた。その腕に目をつけられ、謎の組織に母親と妹を誘拐され、組織の一員になることを強要されてしまう。

家族を救うため、心ならずも組織の刻印探しの先兵として闘う。

・年齢　19歳
・身長　173cm
・体重　55kg









木霊

真田家を救うため、「龍の刻印」の力で、時空を超えて現代に送り込まれた真田軍の精鋭忍者。

優れた体術を生かして、素手で闘いに臨む。現代ですべての「龍の刻印」を集め、過去に持ち帰ることによって歴史の逆転を目論む。

・年齢　39歳
・身長　五尺五寸
・体重　20貫目









ヤマト

伝統の流派「仁天真明流」の後継者。祖父と2人で流派の再興を目指すかたわら、用心棒や復讐請け負いなどの裏稼業でも生計を立てている。
　ふとしたことから、何者かに襲われて瀕死の状態の男を助けたために「龍の刻印」を託され、争いに巻き込まれてしまう。

・年齢　22歳
・身長　182cm
・体重　78kg





雷庵

裏光野錫杖術に自らの法力をプラスした格闘術で闘う。
　光野山では、代々「龍の刻印」の行方を監視しており、刻印を巡る大規模な動きをいち早く察知していた。「龍の刻印」を人類の守護として奉納するため、彼が代表として刻印の戦士に選ばれ、送り出された。
　しかし、彼本人は「人類の守護」などとプレッシャーを感じることもなく、気ままに旅を楽しもうとしている。

・年齢　24歳
・身長　177cm
・体重　69kg



ドレイク

日本の法極寺で体術、槍術を修業し、母国アメリカに戻った後は護身術の道場を開き腕を磨いている。
　ある日、師からの手紙で日本に呼び出され、法極院流の奥義を伝授されるとともに、「龍の刻印」を託される。「龍の刻印」を邪悪な力から守るために闘うことを決意する。

・年齢　27歳
・身長　185cm
・体重　81kg





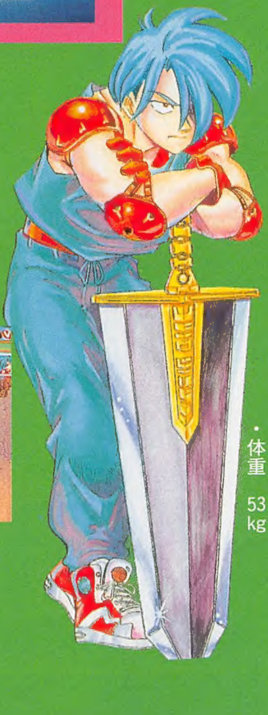
ザック

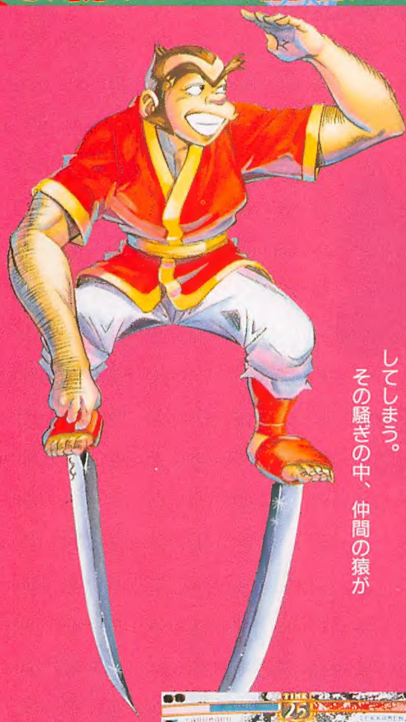
幼い頃、インカ遺跡の超古代コンピュータシステムによって幽閉され、教育プログラムにより戦士として育てられた。
　小さな体に似ず、意表を突いて剛剣を振り回す。
　超古代文明復興の意志を受けて、彼は刻印探索へ旅立った。

・年齢　16歳
・身長　161cm
・体重　53kg










猿丸

猿の動きを取り入れた独自の殺人術の使い手。跳躍力を攻撃に生かすため、刀を足に付ける風変わりな武器を使う。
山で猿と暮らしていたが、謎の組織のために猿山が壊滅してしまう。
その騒ぎの中、仲間の猿が山から奇妙な石片を拾って来た。
伝説の「龍の刻印」に違いないと直感した彼は、猿山再興のために刻印を集めることを誓う。

・年齢　36歳
・身長　148cm
・体重　55kg






ジャオウ

闇の格闘界の帝王。地下試合で不敗を誇るだけではなく、たびたび戦場に現れては磨き上げた殺人技を存分に試すともいう。
刻印の力で不死身を誇り、己の強さを高めることのみを生き甲斐とする。いつしか彼は自らを倒す者の出現を待ち望むようになった。
刻印の戦士たちが揃ったのを感じとった彼は、永年の宿敵と決着をつけるために、また、自分を倒す者と闘うために、動き出した。

・年齢　200歳以上（推定）
・身長　202cm
・体重　120kg（推定）






鉄仮面

木霊の歴史逆転を阻止するために、徳川幕府が送り込んだ刺客。
敵を切り刻むことに最高の喜びを感じる。
すべての「龍の刻印」を持ち帰ることを命じられてはいるが、密かに自分のために刻印の力を使おうと思っている。

・年齢　不明
・身長　五尺六寸（推定）
・体重　不明






レジー

地下プロレスの無敗の王者。
闇の格闘界から脱出して、日の当たる表の世界で富と名声をつかむことを夢見ている。
ある日の試合後、鎧づくめの謎の男から、「龍の刻印」を渡され、刻印探しを命じられる。
鎧の男の迫力に、彼は生まれてはじめて恐怖を感じて呆然としていたが、闇の世界からの脱出という悲願の達成のために、謎の男の命令に従うことにする。

・年齢　26歳
・身長　206cm
・体重　138kg

頭主たる資格のある者よ、再び集え！

豪血寺外伝 最強伝説

豪血寺も数えて3作目。パワーアップしたシステムと新キャラの登場で今回も熱い。この夏は頭主の座獲得に向けて、皆で燃えよ！

三度目の降臨！豪血寺の強者たち

怒ゲージと新キャラ5人を携え、豪血寺一族2が出たのはちょうど一年ほど前。

そして今回、名を〝豪血寺外伝、最強伝説〟と事実上、豪血寺2のリニューアル版とも言えるゲームが、遂に我々の前に姿を現した！

まだ開発途中であるため、変更される部分も多いと思うが、今わかる限りの情報を今回は載せてみたので、来たるゲーセン登場のその日まで、豪2で腕を磨きつつ待っててくれ！

というわけで、早速新システムから解説していこう。

豪システムなるもの…

これまでの豪血寺のシステムを、軽く振り返っておこう。

まずボタンは4つで、パンチボタン2つ（小・大）に、キックボタン2つ（小・大）に振り分けられている。

レバーは前を入れて前進、後ろを入れれば後退、上でジャンプ。前ダッシュはレバーを前に2回、後ダッシュは後ろに2回。

ここで忘れてはならないのが、豪血寺の後ダッシュ中は無敵であるということ。破鳥才蔵の極悪昇流弾は、これを利用しないと抜けられないことなど、対戦時の重要事項だ。

それと前ダッシュ中に通常技を出すと、通常の1.5倍のダメージを相手に与え相手を転ばすことができる分、こちらもダッシュ中に技を受けるとカウンターとなり、高いダメージを受けることを忘れずに。

また、ダッシュと同じくらい重要なのが2段ジャンプ（ジャンプ中にレバーを上方向）。これも例を挙げると、陳念の空中練獄霊波。空中でしか出せないこの技は、普段出した後は空中で通常技を出すことはできないが、一段目のジャンプで空中練獄霊波を出し、2段ジャンプすれば次に空中で通常技を出すことができる。

これらのシステムは今回も受け継がれているので、忘れていた人は確認しておいてくれ。

新システム① 吹っ飛ばし攻撃

では、ここからは豪外伝についた、新システムについて説明していこう。

最初1つ目は…**大パンチ＋大キックの同時押し。**この操作によって、さらに威力ある通常技が出せるようになった。

威力だけでなく、何とその技をくらうと吹っ飛び状態になる。もちろん、その状態中に技を入れることもできるぞ。

もちろん、何でもいつでも必殺技で通常技がキャンセルできる豪血寺だから、この技にキャンセルをかけることも可能。つまりこれを使えば、超強力な連続技が成立するわけだ。

ちなみにジャンプ、ダッシュ中、もちろんしゃがみ状態でも出せ、中には中段（立ち技でしゃがみガードを崩す技）の吹っ飛ばし攻撃を持っているキャラもいるので、間違いなく、今度の豪血寺はこの技に賭けることになるぞ。

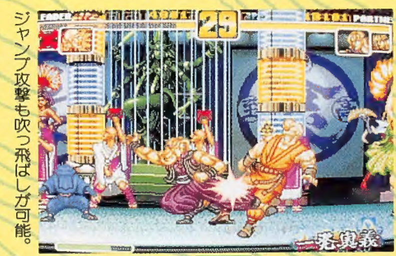
ただ現段階ではキャンセルしないと連続技にはならないので、それだと中段の吹っ飛ばしを持っていないキャラは、単に威力がある連続技ができるに過ぎない。もう少し、何らかの手が加えられるのではと思う。期待して待とう。



これはアニーの下段吹っ飛ばし。くらい状態を注意して見てくれ。



キャンセルをかけて、レインボー・ライズ。強力連続技となる。

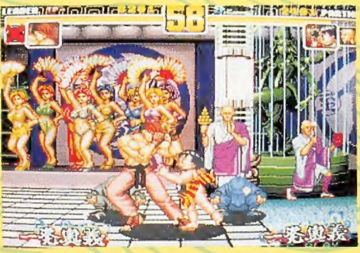


ジャンプ攻撃も吹っ飛ばしが可能。

新システム② 特殊ガード

吹っ飛ばしが大パンチ＋大キックであるのに対し、こちらは**小パンチ＋小キックの同時押し。**

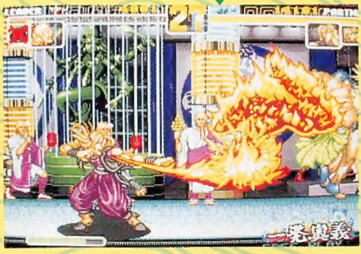
この操作をすると、レバーを後に入れなくとも自キャラはガードし、なおかつ必殺技でこのガードをキャンセルしてくれるのだ。



これは通常のレバーを後ろに引いただけのガード。

つまりだ、この特殊ガードを使えば、相手の技をガードした瞬間に反撃ができる。

小の通常技から大の通常技がつながる豪血寺の世界においては、このシステムはまさ



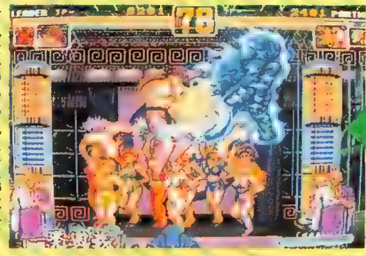
そのまま着地後にファイヤストーム。初心者向きかな。

に革命的なものになるだろう。

しかしプレイヤーが気になるのは、特殊ガードばかりに徹して"待ち"が増えるのではないかということだと思うが、この特殊ガードは隙があるので安心してくれ。それに今のところ上ガードしかないので、そういう相手には下段(立ちガード不可)を多く使ってやればいいのだ。



小Ⓟ+小Ⓚ同時押しで、この特殊なガードポーズに。



それをキャンセルして流炎昇。なんてことができるのだ。

新システム③ 一発奥義溜め

豪2でついた画面下の忍耐ゲージ。これが溜まるとそのキャラは無敵となり、炎で怒りを表す。そしてその炎は立派な攻撃となり、一発奥義が出せるようになる。

当然、豪外伝でもこのシステムは残っているが、豪2では相手の攻撃をガードするか、くらうかしないとゲージは溜まらなかったよね?

が、しかし、豪外伝では自らの意思で溜めることが可能となった。とは言うものの、今のところこのシステムはバッファローにしかついておらず、変更もしくはなくなる可能性もある。

新システム④ ペアマッチ

チームファイトは少し異なる、ペアマッチなるもの。これはどういうものかと言うと、1セット目と2セット目で違うキャラを使えるシステムなのだ。

だから1セット目は礼児、2セット目は陳念といった最強の組み合わせや、クララとアニーといった、人となりがわかる組み合わせまで、自在。無論、同キャラで組み合わせて、従来通り闘うのも良し。

さらに、組み合わせた全ペアには名前までついていて、思わず「暇やなぁ〜」と溜め息をついても、それは許される行為となるだろう(君らはね)。



1セット目と2セット目では、違うキャラが使える。



そして、いちいちペア名がついて対戦が盛り上がる?



新キャラと旧キャラのリニューアル

やっぱりバージョンアップしたら新キャラが使えなきゃね。てなわけで、今まで審判として活躍していた黒子が、マイキャラとして使用可能と相なった。

現段階で詳細がお伝えできないのは残念だが、とにかくユニークでトリッキーな技をたくさん持っていて、かなりの色モノであることは確か。ペアマッチができるのだから、サブキャラとして鍛えておくといいぞ。



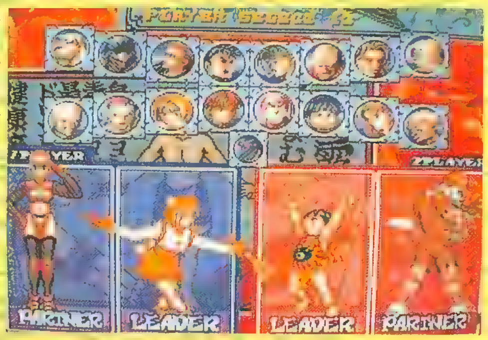
なんじゃ、こりゃあー。でも下ガード不可でスゲェー使えるのだ。

それに千滋とお梅を除く変身系、まぁクララと金田朗なんだけど、奴らは変身後のキャラが別キャラ扱いとなった。クララというキャラとスーパークララ、金田朗と犬、これでもう4キャラいるということ。

これもペアマッチだから成せる行為と言える…のかな?

一応、今のところ未定なんだけど、実は黒子以外にも我々のまったく知らないオリジナルキャラもいるらしく、デモ画面(千滋優勝編)にそのヒントが隠されているぞ。

次号以降はその情報も併せて、深くお伝えできると思うから、心して待っていてくれ。



いままでの変身後のキャラが、別キャラ扱いとなる。

どしたアニキー!

バッチこ〜いのコーナー

——豪外伝新技特集——

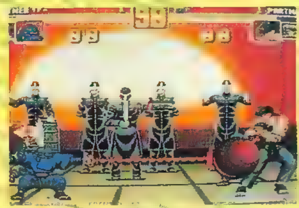
このタイトル…飛ばしてます。元ネタがわかる人はアホ扱いするでしょう。しかし、何事もインパクトが大事。それが新必殺技ならなおさら、てなわけで豪外伝の新必殺技をここで一気に紹介しよう。まだ開発段階だから細かいとこまで突っ込めないけど、感覚だけでもつかんでちょうだい。

黒子

前述したように、黒子はトリッキーな動きで相手を翻弄できるキャラ。主戦武器はセンスのようだが、いかんせんリーチがないので、それを補うために、いろんな武器を隠し持っているのだ。動きも早いから結構使いやすいぞ。


扇子を武器とし、体を回転させて突っ込む黒子。


名づけて扇子流炎昇。なかなかいかすポーズだ。


長〜い。チビと思ってバカにしちゃいかんよ君。

サハド・アスラーン・リュート

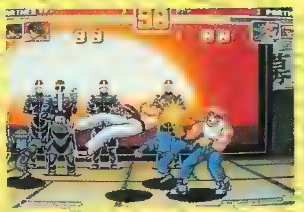
吹っ飛ばしシステムのおかげで、アピアチャチャも使いやすくなるだろう。とそれは置いといて、何とこ奴も変身能力を身につけてしまった。しかもオウムになるというのだから、タイムリーと褒めるべきかどうか…悩む。


精霊を取りつかせて、遠隔操作でエルボー。


オウムに変身してファイヤー。攻撃をくらうと無効。

大山 礼児

はっきり言って、一番手を加えられていないキャラではないだろうか。完成度の高いキャラではあるからなぁ〜。一応、エルボードロップみたいな新技はついたんだけど、あまりにも地味だから通常技と間違えそう?


肘落とし。なんか地味なんすけど。

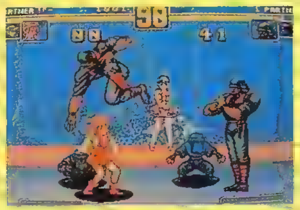
孤空院 千滋

前回、ヨボヨボになってしまうとかなりパワーダウンしてしまう千滋だったが、ヨボヨボ時での必殺技が増えて前ほど弱くはなさそうだ。でもやっぱり、マッチョ時のほうが強いけどね。BGMの演歌は相変わらずだ。


杖で攻撃してんのかな?そんなに腰が重いなら闘うなって。

破鳥 才蔵

例のルー&マーキーの歌声と、分身技を引っさげて帰ってきた才蔵。前から多少お笑いに走りつつも、スタイルの良さで踏み留まっていたのだが、はたして今回は…。とりあえず分身の術は忍者らしくてかっこいいね。


いやぁ〜分身の術とは。忍者らしくてよろしい。

キース・ウエイン

礼児同様、変更点は少ない。新技はカカトから相手を急襲して回し蹴りをくらわすものだ。そうでなくとも突進系の技ばかりなのに、また身につけて、本当熱い奴だ。でもそこがいいとか言って、キャラ人気は高いね、確かに。


踵から入って、この後回し蹴りがいくぜ。

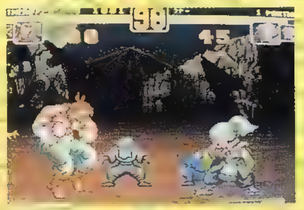
陳 念

実はこいつだけではないのだが、ほとんどのキャラがダッシュ中に何個か必殺技を出せるようになっている。陳念の場合、烈光拳がダッシュ中に出せるから、CPUで稼ぎやすくなるだろう。新技は飛び道具跳ね返し技だ。


君の大事なペットを返します。やさしい陳念君。

ホワイト・バッファロー

リーチがあってパワフリャーのバッファロー。え〜と新技はと言うと…ちょっとまだできてなかったような気がする。タックルブローもフライング・エルボーも健在で、それとまぁ、飛び道具返し技はあるけど…以上。


現段階では、バッファローのみゲージ溜めが存在する。

豪血寺 お志摩

七福神と共に雲の上で闘う、一風変なババア。両手を前に突き出し、気のバリアを作り



出す新技は、どうも飛び道具を無効化できるっぽい。相変わらずリーチはないが、前回からある豊富な遠距離技は健在。

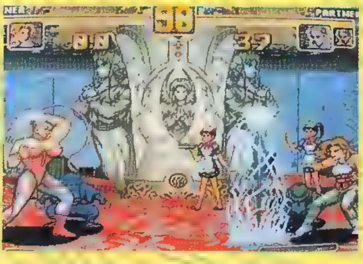


オリャーバリヤー。使い方は未知数。

前回通りの戦法で闘えるぞ。

アンジェラ・ベルテ

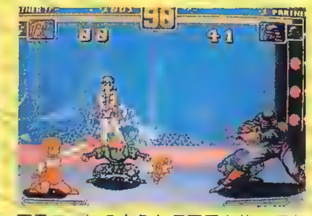
業界屈指の女を感じさせない女キャラ。その貴重な存在であるアンジェラは、サンダー・ウォールを手元だけでなく、遠距離でも出せるようになった。使い所が難しかっただけに、密かにうれしい変更点じゃないかな?



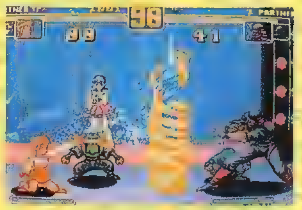
キャッ、サンダーウォールがこんなところに?

花小路 クララ

こちらは中坊時のクララ。何か、才蔵の獄炎昇流弾みたいに、時間差で吹き上げる気柱系の技を身につけ、ファンでない人は絶対に怒るであろうと確信できる。また、まだ未定ではあるが、勝ちポーズがブルマ姿…あくまで未定。



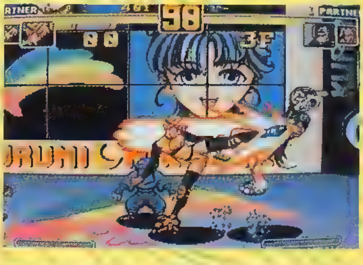
マスコットのようなクララを放っておいて…。



ボーン。当たったらむかつくかもしれない。

スーパークララ

で、こっちが変身時の大人のクララ。いやぁ～、変身のときのあのセリフが聞けないと思うと…うれしい(俺だけかな?)。リーチがあるから新技もかっこいいですわ。何か足でバーンと突っ込むみたい。中坊時とのペアはやめて。



何か礼児やキースみたいになってきましたなぁ～。

金田朗(犬版)

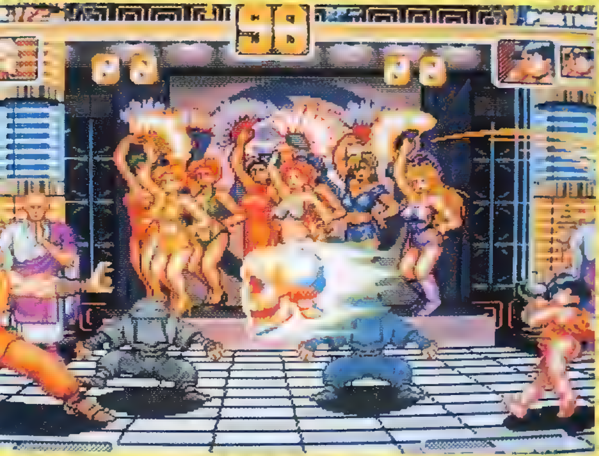
わざわざかむ必要もなく、犬になれる。これは金田朗使いにはうれしいことなのかな。従来の必殺技に加え、頭で相手をどつく攻撃が増えて、かわいいのなんのって…。変身シーンが見られなくて残念と思う人は…知らん。



遠距離ヘッドバット。ふんばる金田朗が男らしい。

金田朗(幼稚園児)

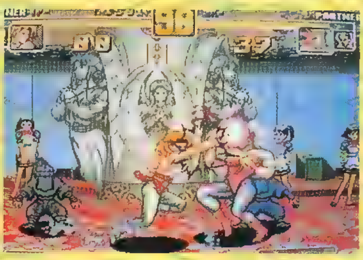
陳念同様、まさかりを振り回すことで相手の飛び道具を跳ね返せる技を身につけた。もちろん、くらった際の「いたいでちゅー」も健在。やっぱりこのキャラを使う人は、犬版とペアを組ませて、ステージの曲を一緒に合唱せねば。



返すでちゅー、とは言わないので、あまりむかつかない。

アニー・ハミルトン

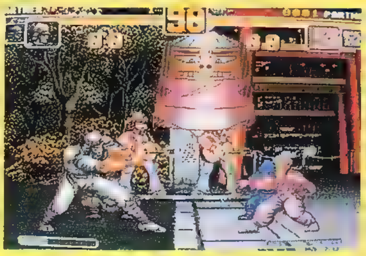
性能の良い飛び道具、フォトン・バーストと対空技、レインボー・ライズの2大必殺技で、女キャラにしてスタンダードな闘いができるキャラ。新技は突進系の技なので、これで彼女の死角はなくなったも同然か?



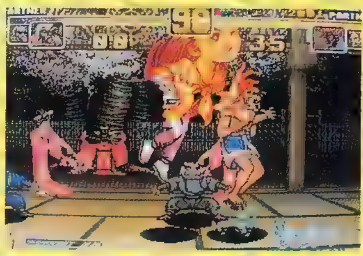
え～い。顔は女の命よ。じゃするなっつうの。

豪血寺 お梅

クララ、金田朗のように若い頃を別キャラとしては扱われない。やはりかなければ若い姿にはなれない。そんな彼女をこよなく慕っている人に朗報。威嚇顔が若い姿でも出せるようになったぞ。妖しさの象徴だった技だけに残念。

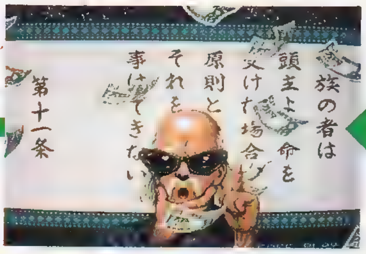


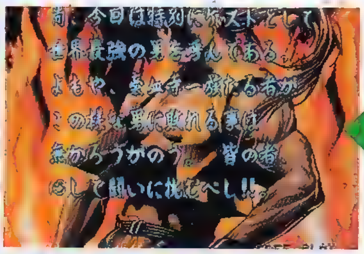
オワ、ババア、何出してけつかんどん?



ハッ美しい…。好きになったらなんとやら、てね。









今度は第二次世界大戦(?)で大暴れ

SONIC WINGS 3

ビデオシステムから、あのSONIC WINGSの続編が発表されたぞ! もちろん、「2」で登場した人気キャラクターたちも出演だ。

最近、音沙汰なかったビデオシステム。今度の新作は何が出るのか楽しみにしていたら、なんとビデオシステムの看板ゲーム「SONIC WINGS3」を制作していたのだ。自機の戦闘機の機体はもちろん、ラウンドの展開やパワーアップ方式などさまざまな点で進化しているようだ。

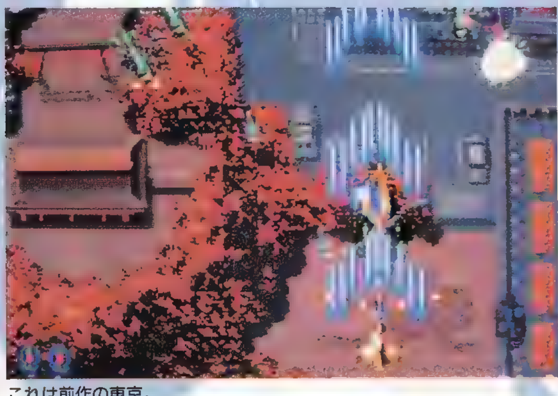
前作と同じく、ネオジオMVS用ロムカセットとしてゲームセンターに登場するのでかなりの出回りも期待できる。と、くれば家庭用（ネオジオやネオジオCD）にも当然移植されることになるだろう。期待度大の新作だ。

それでは、ソニックウイングス3になって新しくなったところをたっぷりと見てもらうことにしよう。


やはり1面は東京。伝統だね。


これは北アフリカ砂漠。横画面縦スクロールも、もはや違和感なし。


これも前作のラスボスの目玉。


これは前作の東京。

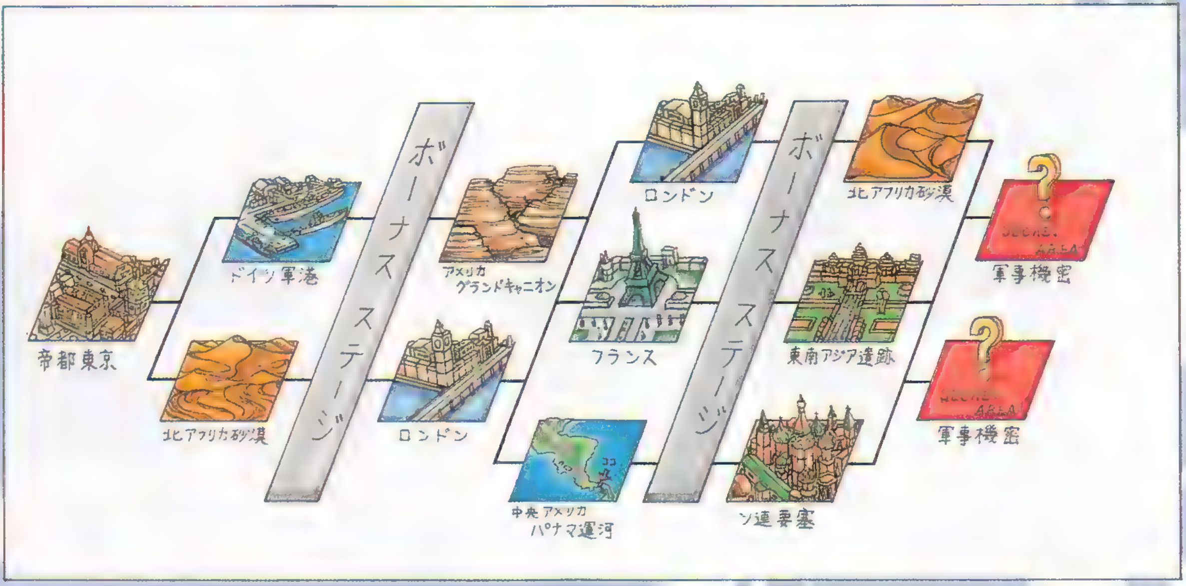
今回の目玉はこれ。"1"、"2"とつかえるキャラは8キャラ(8機体)だったが、"3"では10キャラ（10機体）になったのだ。これで、全キャラのエンディングを見るのがより大変になったかも。また、選べるキャラがふえたことで人気キャラクターたちが操る戦闘機が一新された。"3"は第二次世界大戦を舞台にしているということも戦闘機が変更された理由のひとつだろう。

今回登場するキャラクターたちは、"1"と"2"から8人(6機体)、新キャラクターが7人(4機体)。どいつも個性あふれるユニークな奴らばかりだ。あとでこれらの機体のグラフィックとショット形態を見てもらうことにしよう。

また、各機体の特徴がさらに強調されたのも"3"の特長。機体ごとにショット形態が違うのはもちろん、溜め撃ち装備の機体があったり、スペシャルウェポン(ボンバー)の初期保有数が違ったりする。1キャラでクリアができても他の機体では2、3面でゲームオーバーになるということも十分に考えられる。まさに、10回おいしいゲームといえるだろう。

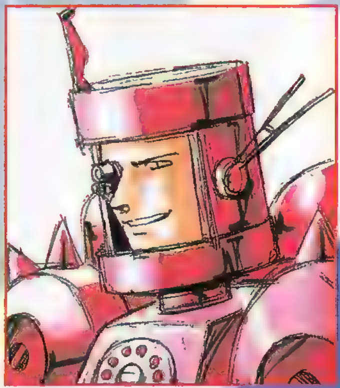
ステージ構成

いままでのソニックウイングスシリーズのステージ構成は前半面の出現順はランダム、後半面は固定という形だったが、"3"ではまったく違った形のルート分岐という方式でステージは構成されている。前作で追加された爽快感バリバリのボーナスステージも健在だ。このルート分岐という方式によって、また新たな遊び方ができそうだ。



(メカ)ブラスター・キートン

F4Uコルセア



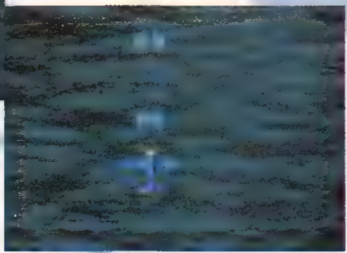
"1"のエンディングで星になってしまったキートン。"2"でメカキートンになり復活した。今度のキートンはさらに進化してVer.2・00になったらしい。

高密度のショットは頼もしそう。サブウェポンは4門のミサイル。



最強段階

初期段階



緋炎

零式艦上戦闘機52型丙



ソニックウイングス"1"から登場のキャラクター。世界平和のために戦う忍者だ。

ショット形態は強くない。サブウェポンは?横についている…。



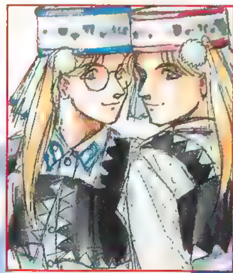
最強段階

初期段階

軍事機密

チャイカ&ブーシカ

イリュージョンIL2



今回新たに登場したキャラクター。左がチャイカ、右がブーシカだ。各面ごとのデモが楽しみだ。
メインショットはVの字。ド真ん中はスカスカ? ロケットのようなサブウェポンはいったい…。恐ろしい。

初期段階

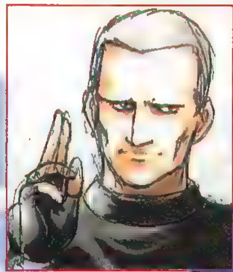




最強段階

マーカム

Do335プファイル



新キャラクターマーカム。見た目はちょっとあやしいオヤジ。
いかにも前方に強そうなメインショット、サブウェポンはホーミング。これはかなりいけそうな（強そうな）機体だ。

初期段階





最強段階

アレックス

ワールウィンド



こいつも新キャラ。ペット?のネコがワンポイントだ。
メインショットは、山型タイプ。それにしても初期段階は頼りない。サブウェポンはロケット弾。なんか対地用である雰囲気。

初期段階





最強段階

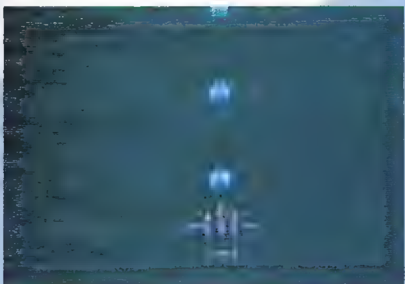
ブレイザーズ

P-61 ブラックウィドー



新キャラのトリはこの3人、「ブレイザーズ」。3人3機の個性豊かなチーム。とってもチームワークが悪そう…。
メインショットは3WAY。サブウェポンは、バラまき型のショット。3人組なので3WAYなのか? 1人で1方向担当しているのか?すべては謎である。

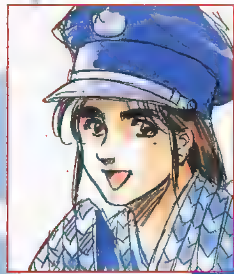
初期段階





最強段階

真尾まお



晴嵐

緋炎と同じく、"1"から登場のキャラクター。実は、アイドル歌手。今回は何のイベントでソニックウィングスに参加したのだろうか。ちなみに"1"では1日自衛官のコスチューム、"2"ではステージ衣装で大暴れした。"3"の衣装はいったい何？

メインショットは前方集中型の4WAY。サブウェポンはNO DATA。つまり、不明である。

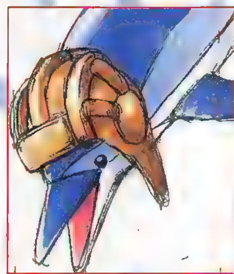


初期段階



最強段階

ホワイティ



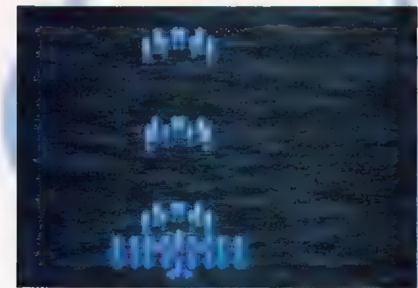
ポリカルポフI-16

自称"天才"イルカのホワイティ。大阪・梅田のミニ水族館出身。イルカなのに言葉（関西弁）をしゃべる。

メインショットは前方集中型。サブウェポンも前方集中型のミサイル8門。こんなに前方集中型で大丈夫？

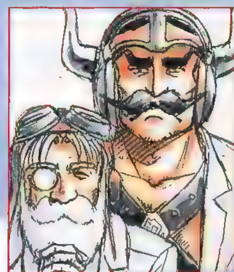


初期段階



最強段階

ホワイト卿&コウフル



Ju-87スツーカG型

"1"で登場した2人がコンビを組んで再登場だ。

メインショットは、AJ-37タイプのもの。いかにも強そう。サブウェポンは、ワールウインドに似たロケットタイプだ。筋肉大魔王のコウフル、一国の王のジイ、ホワイト卿のコンビはどんな活躍を見せてくれるのだろうか。

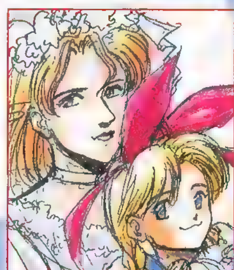


初期段階



最強段階

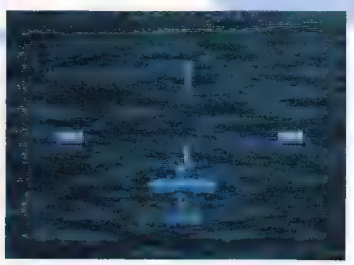
エレン&シンシア



ソードフィッシュ

"2"から続いて登場。大富豪の娘シンシアと家庭教師兼ボディガード兼運転手のエレン。でも、なんでエレンは花嫁衣装を着ているのだろうか？

メインショットは、ワイド型。サブウェポンは？ この「やっきょ」みたいなものがサブウェポンなのだろうか。これだとしたら機雷型のような感じがする。



初期段階



最強段階

ジライアが！
卍丸が！
カブキが！

天外魔境真伝

RPGゲームで大人気だった天外魔境がネオジオ格闘ゲームになって帰ってきた！こいつはいけるぜ！

担当：魂が宇宙を飛翔中のK-TAN



君たちが使えるのはこの8人！

もはや余計な説明は不要！とくとキャラクターセレクトの画面を見て下され…というわけにもいかないか。

天外魔境を知らぬという不届者のために、少しだけキャラの紹介をして差し上げましょう。

ジライアは初代の主人公で、マンジ丸は2の主人公だ。

カブキは2でマンジ丸と一緒に旅をした仲間であり、日本一の伊達男を気取った陽気なヤツ。その人気ぶりから外伝の主人公にまでなったキャラでもある。

2に登場したキャラといえば、極楽と絹もそう。

極楽は一見凶悪っぽく見えるが、すごくやさしくていいヤツなのだ。千代さんとはうまくいっているのかな？

絹か…鬼の血をひいている彼女は、本来はとてもやさしく良い娘なのだが、怒るとすさまじくて怖いです。

綱手は小さな女の子だが、そのパワーは極楽に匹敵するようだ。八雲は、阿国の双子の妹であり、RPGのほうではそれほど活躍はしなかった。

大蛇丸はというと…うう、すまない、1と外伝に登場したとしか覚えてません。

まずは基本操作

プレイしてみるとわかるのだが、サムライスピリッツの操作方法とほぼ同じなのだ。

Aボタン→小斬り、Bボタン→中斬り、A+Bボタンで大斬りとなっている。

CとDボタンは蹴りになっていて、斬りと同様にしてC+Dで大蹴りになる。

大技は、相手にガードされると反撃を受けやすいぞ。

その他にはB+C同時押しで出る特大攻撃というものがあり、これをヒットさせると、一発で気絶させたりフッ飛ばすことができるのだ。

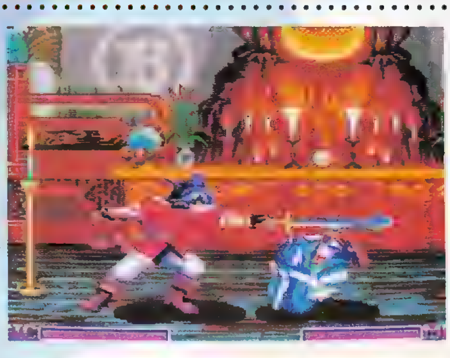
これらが、ボタン操作のみで行うシステムだ。


マンジ丸の特大攻撃は元気があってよろしい！なんのこっちゃ。

ダッシュからのバリエーション

前にレバーを2回入れることによって、素早く前進することができる。

このダッシュ中にレバーを操作することによって、様々に変化するのである。


前転は上段攻撃をかわすことができる。



右が普通のジャンプで左が大ジャンプ。見て一発！

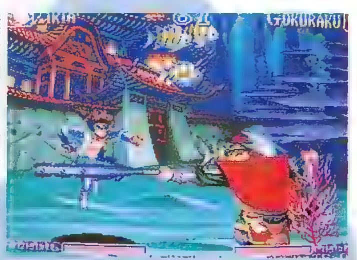
ダッシュ中にレバーを下に入れると前転になり、上に入れると大ジャンプとなる。

まだ、この間にBCボタン同時押し、斬り、蹴りのボタンを押すことで、ダッシュ攻撃にもなる。

キャラによっては制限され

ているものもあり、八雲はダッシュ前転ができないのである。

そして、このゲームではしゃがみ前進することができ、



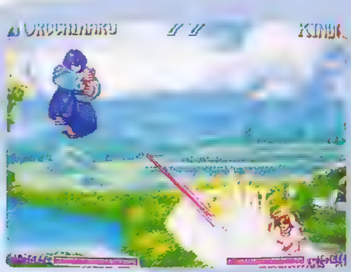
無敵を利用して相手の攻撃をかわそう。

バックダッシュは完全無敵であるよ。

武器投げ

ジャンプ中にBCボタンを同時に押すと、自分の持っている武器を、相手方向斜め下に投げつける。

一度投げてしまうと拾いに行かねばならぬのだが、拾うときは武器の近くでAボタンを押せばいい。



シャキーン!痛そう。

なお、絹と八雲に限り、武器がなくても出せる。要するに、気にせずに何度でも出せるということ。

投げ

全キャラ共通なのは、相手が近くにいるときにレバーを入れてA+Bを押せば投げることができる。



投げのあと、追い打ちの入るキャラもいるのだ。

キャラによってはコマンド投げが存在するぞ。

術

術の名前を見て、「こっ…これはっ!!」と思った人もいるだろう。

そう、力を倍化させたり、相手のスピードを落としたりと、RPGで使っていた術がそのまま来ているのだ。

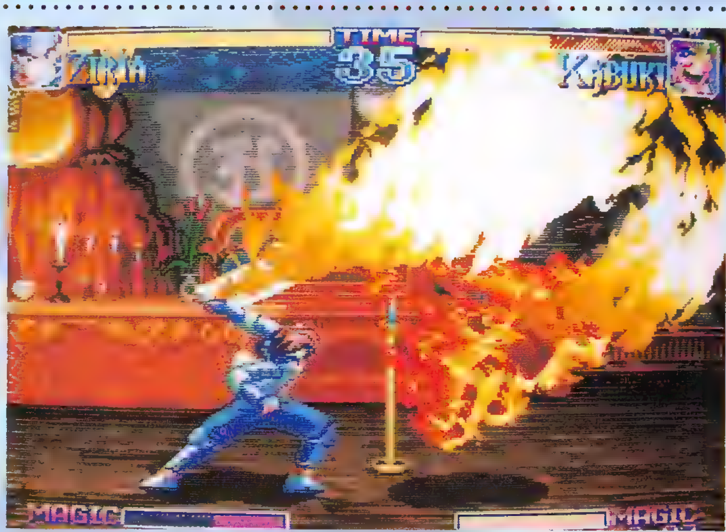
画面の下にMAGICと書かれたゲージがあるよね。

術を使うと一気にすっからかんになってしまうが、そのうち自然と溜まるようになっているぞ。

すぐ溜まってくれるので、不快感はまったくない。



母忘で術が使えないっす。



どのキャラも迫力満点!

出し方は全キャラ共通で、レバーを下に2回入れて、A、B、C、いずれかのボタンを押すことによって違った術を出せる。

各ボタンごとに特徴があるので、この使い分けが面白くなりそうだ。

ただし、武器を持っていないと出せない術もあるので、注意しよう。

アイテム

闘っていると、そのうちにアイテムが上から降って来たり、相手を転ばしたときに飛び出してくる数々の品。

このアイテムには種類があり、そのアイテムを取ることによって運命が左右される。



天狗が上からアイテムを落としてくれる。

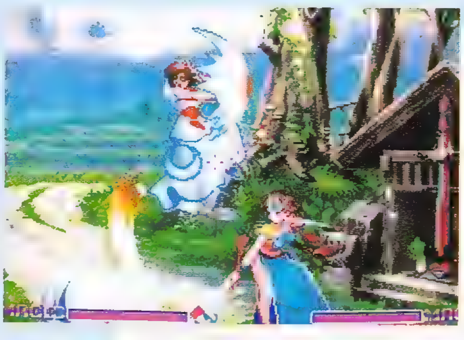
どんなアイテムがあるかというと、

●こけし(?)→取ると得という文字が出て、1000ポイントもらえる。
●剣→攻撃力がアップする。
●鎧→防御力がアップする。
●バナナ→滑って転んで損をする。
●ぞうり→スピードが速くなる。
●巻物→術のゲージが回復する。
●食べ物→HP回復。
●毒→麻痺して一時的に動けなくなる。が、レバーをガチャガチャ動かしていれば、早く回復することが可能だ。

剣や鎧は、一定時間たつとその効力をなくす。

綱手の術、力王と金剛なども、この点においては同様である。

それから、このゲームでは、どんな技も空中ガード可能である。地上技だろうが何だろうが…できないと結構キツイかもしれないです。



ホイーガード。



キャラから出るアイテムはランダム。

次のページからは必殺技のコマンドが載っているので、よく見といて下さいね。

う〜ん6月末、発売が待ち遠しいぜ!

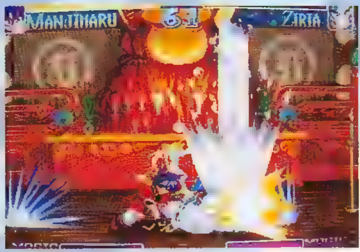
次ページはキャラクターのコマンド表だ!



戦国卍丸

戦国卍丸コマンド表

必殺技	松虫斬り 卍斬り	➡➡斬りボタン ⬇⬊➡斬りボタン
術	雷　光 迅　雷 天　雷	⬇⬇Aボタン ⬇⬇Bボタン ⬇⬇Cボタン



極楽太郎



極楽太郎コマンド表

必殺技	極楽大旋風根 極楽ホームラン	➡⬇⬊斬りボタン 相手の近くで⬅⬋⬇⬊➡ B+Cボタン
術	極楽ファイヤー上段 極楽ファイヤー中段 極楽ファイヤー下段	⬇⬇Aボタン ⬇⬇Cボタン ⬇⬇Bボタン



綱手





綱手コマンド

必殺技	回転独楽 爆進ナメクジ蹴り ナメクジ神隠	⬇⬊➡斬りボタン ⬇⬋⬅C+Dボタン ⬇⬋⬅斬りボタン
術	力　王 金　剛	⬇⬇Aボタン ⬇⬇Bボタン





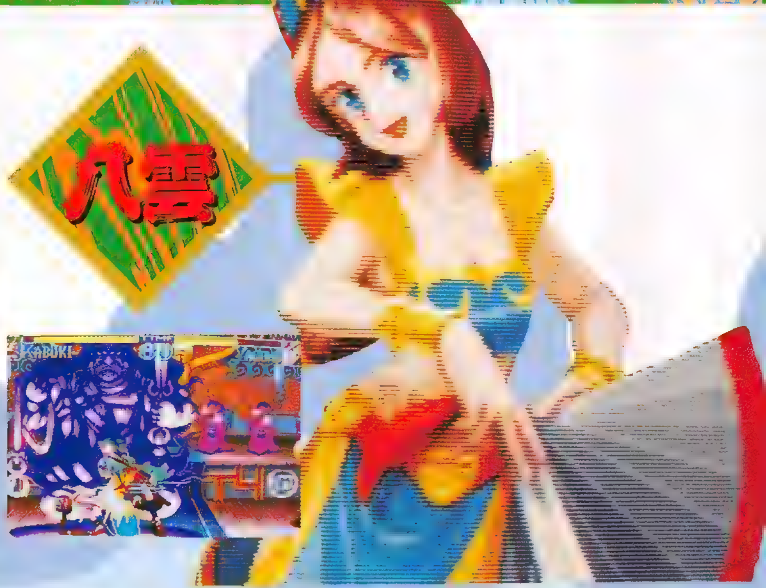
大蛇丸コマンド表

必殺技	かんざし投げ 竜槍連劇	⬅溜め➡斬りボタン 斬りボタン連打
術	雨　竜 凍　竜	⬇⬇Aボタン ⬇⬇Bボタン

大蛇丸

自来也コマンド表

必殺技	煙幕	↓↙←蹴りボタン
	鎌いたち	↓↘→斬りボタン
術	爆　炎	↓↓Aボタン
	火　天	↓↓Bボタン
	神　炎	↓↓Cボタン





八雲コマンド表

必殺技	王狼斬	↓↘→斬りボタン
	狼牙天輪	→↓↘斬りボタン
	流星脚	ジャンプ中に↓C+Dボタン
術	白　虎	↓↓Aボタン
	鳴　神	↓↓Bボタン
	不　動	↓↓Cボタン

絹コマンド表

必殺技	噛みつき	←溜め→C+Dボタン
	鳥寄せ	↓溜め↑Aボタン
術	母　忘	↓↓Aボタン
	月　寝	↓↓Bボタン
	泥　虫	↓↓Cボタン





カブキ団十郎コマンド表

必殺技	カブキ羅砕刃	→↓↘斬りボタン
	カブキ閃風弾	←↙↓↘→斬りボタン
術	風　花	↓↓Aボタン
	花　嵐	↓↓Bボタン

秒読み開始！発売間近だ



ストリートファイターZERO

ストⅡシリーズ(?)最新作、スト-ZEROがあと半月ほどで登場予定。システムのおさらいをしておこう。

※この記事は開発中バージョンを元に作りました。変更の可能性があります。

発売迫る!!

今回は、より詳しく、より深く、このゲームのシステムとキャラクターを紹介しよう。前回同様、開発中のバージョンを元に構成しているので、発売バージョンとは微妙に異なっているかも。そのときはゴメン。

"使える"オートガード

まず回数だが、基本は8回で、ラウンド1本につき、勝てばマイナス2回、負ければプラス2回と、勝敗によって加減される。2本勝ちすれば次の対戦では4回スタート、1本取られていれば6回スタートになるワケだ。規定回数分オートガードすると、もちろんそのラウンドは自分でガードしなくてはならない。

ZEROのオートガードの特徴は、技が届けば必ずガードするということ。例えばしゃがんでいて、空振りする立ちのパンチを出してもガードしてしまう。

そして、もう1つの特徴がⓅⓀ同時押しで出せるスーパーコンボである。小中大はスーパーコンボの種類に関係していて、2種類しかないキャラは中と大で同じ技が出るようになっている。レベルの使い分けは不可で、必ずレベルは0に戻ってしまう。

こう書くと使えなさそうだが、実は正規のコマンドでも出せるのだ。つまりレベルの使い分けもできる。しかもため技もⓅⓀで出るので、ナッシュでソニックで跳んだらダブルサマーで落とす、なんて使い方も今のところ可能だし、キャンセルも簡単。

とにかくオートガードにはこれといった制約がない。このままであれば、オートはマニュアルよりも遥かに使えるものになりそうだ。



これがスタート時のオートガード。8回ずつ持っている。



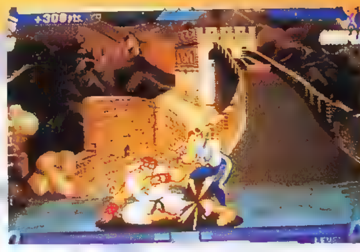
ラウンドの勝敗が決まると…。



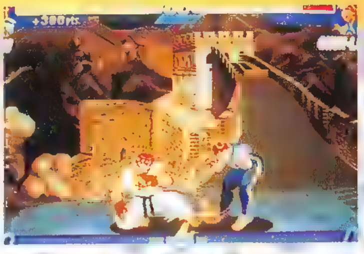
回数が「2」ずつ増減し、MAXは8。

チェーンコンボを使いこなせるか?

ヴァンパイアと違うのは、キャラごとに組み合わせが決まっている点。そして、タイ



ヴァンパイアではもうおなじみ、チェーンコンボ。連打も可。



ここで上位のボタンが押されると…、



つながる。組み合わせは現段階ではキャラごとに決まっている。

ミングがかなりシビアで、思い通りにパシパシつなげる、というワケにはいかないようである。チェーンでつないだ技にもキャンセルはかかるぞ。

空中ガードも万能ではない

ZEROの空中ガードは、ガード後に技を出すことができなくなっている。ガードするか、技を出すかのどちらかに絞ることになる。



空中ガード後に技を出すことはできない（空中で）。



この位置関係でも…、



ガードはできない。さすが昇龍拳。

なお、昇龍拳などの対空必殺技は、一応ガード可能なものの、かなり高い位置にきてからでなくてはガードできなくなっている。対空技の概念は、ストⅡシリーズとほぼ変わらないと考えていいだろう。ただし、昇り蹴りなど、ジャンプ攻撃を対空技に使う（使われる）場合は重要な要素になると思われる。

カウンターアタックで反撃せよ!

ヴァンパイアでいうところのガードキャンセルにあたるものだ（事実表示はガードキャンセル）。コマンドは全キャラ共通で

⬅⬋⬇+Ⓟ or Ⓚ（1P時）

パンチかキックかはキャラ毎に設定されている。カウンター用の技は必殺技と決まっているワケではなく、それぞれのキャラが「カウンター専用技」なるものを持っているぞ。

カウンターアタックは、使用するとスーパーコンボゲージのレベルを1消費する。これは前回お伝えした通り。多段技の多い、スーパーコンボに対して効果を発揮しそうだ。



ガード中にコマンドを入力すると…、



ガードをキャンセルする。

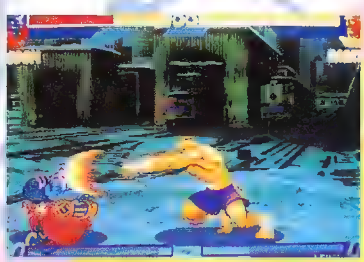


そしてカウンターヒット。ゲージを消費してしまう。

前転起き上がり…後転はなし

ZEROには新しく回転起き上がりが追加された。ただし前転のみで、後転はない。起き上がりを攻めるのはやはりにくくなったのは少し残念だが、いわゆる「鳥カゴ」はできなくなりそうだ。

起き上がりの投げの感覚はヴァンパイアに近く、例えば小パンチで迎撃して着地を投げることはできる（当然投げ合った場合は着地側有利）。



前転起き上がりでトリカゴ脱出。

新要素 ダウン回避技とは?

ZEROでは、新たにダウン回避技というものが導入された。

必殺技や足払いなど、転ばされる技をくらうと、普通は地面に「デンデン」と弾みつつ倒れてしまう。

こういった類の攻撃を受けたとき、素早く

⬇⬊➡+Ⓟ（1P時）

というコマンドを入力すると、ダウンせずに着地し、移動しながら体勢を立て直すことができる。感覚としては"ダウン技の受け身"という感じだ。



ダウン技とは、例えばこんなのとか…。



こんな技を指すのだろう。

このほかにもストⅡシリーズからの変化はいろいろとある。例えばしゃがみパンチは、アッパーのような突き上げるタイプのもの以外はすべて下段攻撃になっていた。また、下ガードできない技を多くのキャラが持っていたり…。連続技も入りにくくなっていて、攻撃がヒットすると離れるため、リュウ、ケンでジャンプ大キック→アッパーがほとんど入らない（正拳になる）。キャンセルは明らかに無理そうな技以外はまずかかる…などなど。1つ言えるのは、ストⅡの常識は通じないということだ。とにかく発売までしばし待たれよ。

※製品版では、前転起き上がりはなくなりました。

出会いはここから始まった…

リュウ

現時点での、通常技と必殺技の変化をお伝えしましょう。
担当：※TAN

通常技はこうなった

まず、近・遠距離で、技が変わるということがなくなった。

どの間合いで出しても、同じ技が出るということになる。

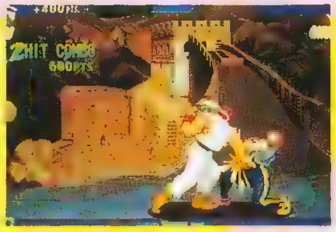
今までは近距離で出す立ち大パンチがアッパーだったが、ゼロでは立ち中Ⓟになり、大Ⓟは正拳突きとなった。


こんなに近くでも正拳突きの大Ⓟ。

蹴り系も同様で、中Ⓚがねりちゃぎで大Ⓚが回し蹴りになっている。

●レバー入れ中パンチ

しゃがみガード不能という点においては、エックスと同じだ。



中ゴスは健在。

しかし、相手にヒットさせたあとに大足払いを決めることが難しくなり、ほぼガードされてしまうのだ。

そして、レバー入れの大Ⓟはなくなってしまった…と言うよりは、まだ覚えていないと言うべきかな？

●レバー入れ中キック

新しく加わったのが、このレバー入れの中Ⓚだ。

この技は、竜巻旋風脚の回転しないバージョンだと思ってもらって構わないだろう。


一瞬竜巻と誤解してしまうレバー入れの中Ⓚ。

相手との間合いが離れているときに出すと効果的で、奇襲技として使っていけそうだ。

この技を使用することで、相手に竜巻か、そうでないか、惑わすこともできる。

考えようによっては、レバー入れ大Ⓟの代役ともいえよう。

だが、近距離で出したときにガードされてしまうと、意外と投げられやすい。

少し硬直があるように思われる。

使い所さえ間違えなければ、かなり使える技になるだろう。

●波動拳

リュウといえば波動拳。

変わったところは、小と中で出す波動拳が今までどおりで、大波動拳のみがファイヤーになった。


これが大波動ファイヤーだ！

コマンドは、普通に↓↘→と入力するだけで出せる。

●昇龍拳

重くて威力があるのは相変わらずだ。

唯一変わったところを挙げるならば、ケンに比べて上昇力がないぐらいだ。


同時に出してこれだけ高さに差がある。

小で出す昇龍にしても、跳んだときの頂点がケンよりも低く、このことによって、早く着地することができる。

この性質が良いか悪いかは、プレイしてから判断してほしい。

●竜巻旋風脚

小、中、大の順で、移動距離が長くなるのは同じ。

ヒットさせればダウンしてくれるので、奇襲技として、連続技に組み込んでいくといいだろう。

●真空波動拳

スーパーコンボのゲージの溜まり具合によって、ヒットする数が異なってくる。

スーパーコンボゲージがMAXのとき、ボタンを1つだけ押すと3ヒットの真空波動拳が発射され、3つボタン同時押しにすると9ヒットの真空波動拳が発射される。なかなかの破壊力を秘めているぞ。



おう！凄いぜ!!

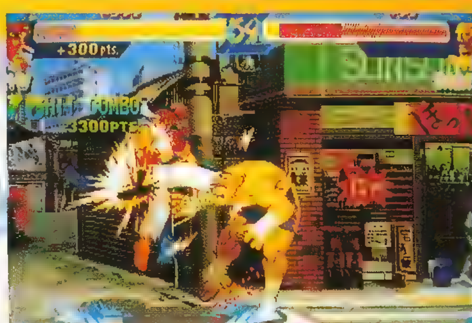
状況によっては、1つのボタンだけで出すか、3つ同時押しで出すか、使い分ける必要が出てくるかもしれない。

出し際の無敵を利用して対空として使うこともできないこともないが、対空として使うなら昇龍拳のほうがいい。

●真空竜巻旋風脚

リュウの、もう1つのスーパーコンボ…それが真空竜巻旋風脚だ。

竜巻旋風脚のように移動することはなく、その場で回転したままになり、ヒットすると相手を巻き込んで、技が終わるまで逃がさないという代物だ。



一度つかまえたら脱出など不可能！

今のところ未知数の技だが、有効な使い道が発見され次第随時報告するようにしますので、よろしくー



必殺技	
波動拳	↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1～3
真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+Ⓚ×1～3

ナンパでハンパな男。ここに登場! ケン ZERO

リュウと並ぶシリーズ最多出場キャラ、ケン。とりあえず必殺技からチェックしていこう!
担当:GYU

ストリートファイター以来、主人公のリュウのライバルとして登場し、ストⅡシリーズでも高い人気を誇ったキャラ・ケン。ストⅡダッシュから手堅いプレイを得意としたリュウに対して、派手な一発屋として差別化されていったケンのZEROにおける特徴を必殺技を中心にストⅡXと比較したうえで紹介していこう。

実戦的な必殺技

ストⅡダッシュ以来、性能的にリュウを超えることができなかったケンの原因の1つとして波動拳の違いが挙げられる。リュウの波動拳はケンのそれに対して出が速くスキも小さいうえ、スーパーストⅡからはダウンさせることができるファイヤー波動拳が標準装備されるなど大幅に差をつけられた。

しかしZEROのケンの波動拳は出が速くなり、正面からのしゃがみアッパー→波動拳がつながるというより実戦的なものになった。しかし出した後の硬直が長く、密着した状態でヒットさせても反撃を受けるという欠点を持つがこれ以上ケンに求めても酷なことであろう。

人間離れして超高速で回転するケンの竜巻旋風脚もストⅡX以上に性能がUPした。リュウのものに比べ上昇中から攻撃判定が発生する点はストⅡXと変わらないが、ZEROのケンの竜巻はヒットの仕方が良ければそのまま通常技に連続技としてつながってしまうのである。例えば竜巻旋風脚→小足払い×2→中足払い→波動拳といった連続技も狙っていけるのだ。そして空中で出すことももちろん可能なうえ、ストⅡXではできなかった斜めジャンプキックからのキャンセル竜巻も出すことができる。実際のところジャンプ大キック→中足払い→波動拳とつなげるよりジャンプ大キックキャンセル竜巻→中足払いとやったほうがつながりやすいような気がする。利用価値大だ。

さてケンの代名詞とも言える昇龍拳の変化について紹介しよう。ストⅡXでは大ボタンでファイヤー昇龍拳という豪快な技がでたが、実際は無敵時間が短く使える技とは言い切れなかった。しかしZEROの昇龍拳は小・中・大ともに上昇中は完全無敵という非常に信頼性の高いものになった。ただしZEROのゲームシステム上、起き上がりにリバーサルで出すことは難しいため(出すことは可能)、起き上がりはガードキャンセルとの使い分けが必要だろう。


ジャンプ大キックから…、


竜巻を出すことができる。ラッキー!


大昇龍で飛び道具を抜けることもできる。

そしてもう一つ注意点がある。ケンの代表的な連続技としてジャンプ大キック→立ち大パンチ(ストⅡシリーズではアッパーだったがZEROではどの状態でも正拳が出る)キャンセル昇龍拳がつながらないのだ。理由はジャンプ大キックから大パンチへのつなぎで距離が開いてしまうためで、通常の大パンチ昇龍拳(正拳キャンセル昇龍拳)はつながる。つまりこれらの理由から昇龍拳は完全に対空技と考えたほうが無難かもしれない。

少し奇妙な特殊技

レバー入れ中キックでかかと落としが出るが、これはストⅡXのそれと同じようにしゃがみガード不可の技である。変更点と言えば2ヒットになったことぐらいか?

そしてZEROから追加された技に前転がある。この技は転がっている間は無敵だが、転がり始めはやられ判定が残っているため使いどころが難しい。小・中・大ボタンで移動距離が変化し、通常技をキャンセルすることもできるぞ。奇妙な技だ!


前転。使いどころが難しい。



超威力!神龍拳を使いこなせ

スーパーコンボはストⅡXから継承された昇龍烈破と新技の神龍拳の2つ。

昇龍烈破はレベル3で出すと小・中・大昇龍拳を連続で出す、激カッコイイ技になったが通常の大昇龍拳が上昇中完全無敵となったため、使う必要性があまり感じられない。


「イクぜ、昇龍烈破!」SEがウハウハ!

新技の神龍拳は真上に上昇する技だが、多段ヒット技(大抵10ヒット以上)になっているので対空兵器として絶大な威力を誇る。足元の攻撃判定も見た目以上に大きいので相手の技の出しかけに引っかけてもいい。スーパーコンボゲージは神龍拳に使うべきだろう。


超強力な神龍拳。キャンセルで連続技にすることもできるぞ!

まとめ

ZEROのケンはキック系の技をチェーンコンボでつながるなどストⅡXとは格段に使いやすくなっているが、他のキャラ(特に新キャラ)が非常に強力なので一概に成長したとは言い切れない。しかし波動→昇龍拳などの戦法はいまだ健在なので安定した闘いができるだろう。

最後に、これはあくまで開発バージョンということを付け加えておこう。

必殺技	
波動拳	↓↘→+Ⓟ
昇龍拳	→↓↘+Ⓟ
竜巻旋風脚	↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	
昇龍烈破	↓↘→↓↘+Ⓟ×1～3
神龍拳	↓↘→↓↘+Ⓚ×1～3(+ボタン連打)

悪の組織の黒幕、ベガはどこに…

春麗

キャミィと比較され、トンのことでイジメられた日々ともこれでお別れ。次のライバルはローズ!!

担当 GEO



スピニングバードがなくなった!?

今回の必殺技ではスピニングバードがなくなっているが、新技「旋円蹴」が追加されている。では、期待の新技を含め、さっそく必殺技の紹介といこう。

●百裂脚

今回の微妙な変更点としては、相手に当てた場合、弱・中・強でそれぞれ離れぐあいにかなり差があることがあげられる。

たとえば、弱の百裂をガードされると2、3回当てるのが精いっぱいだが、強だと10回以上ガードさせることもできるのだ。ZEROになってガードリバーサルという要素が加わったので、ゲージが溜まっている相手にはヒット数の少ない弱で危険を最小限におさえ、溜まっていない相手に対しては強でガリガリ体力を削る、といった使い分けが重要になりそうだ。



ゲージがたまっていない相手には強で削りまくってもいいぞ。

●天昇脚

前作のエックスで追加された対空技で、出始めの一瞬しか無敵時間がないので、相手を十分に引きつけてから出すのがコツ。うれしいことに今回は少し横方向にも伸びるようになったので、そのぶん当てやすくなっている。引きつけて出すだけでなく、相手が跳び込んできた瞬間に強の天昇脚をうつということもできるようになったのだ。ちなみに、弱・中・強でそれぞれヒット数が2、3、4と変化するようになっていた。



少し横に伸びるので使いやすくなった。

●気功拳

この技はとくに変更点などは感じられなかった。今までどおりの使い方で問題ないだろう。

●旋円蹴

今回追加された新必殺技で、スピニングバードキックの出始めのモーションのように両手を地面につき、そのまま倒れこむようにしてあびせ蹴りを放つ技。

この技はしゃがみガード不可で、当てた後も連続技につなぐことができるため、有効に使っていきたい。足払いにキャンセルをかけたりして相手のガードを上下にゆさぶり、旋円蹴が当たったなら連続技へ、というZEROならではの攻めが期待できそうだ。



足をふり下ろす「旋円蹴」。下ガード不可だ。



スピニングバードのように逆立ちしてから…。

気になる3種のスーパーコンボは?

●千裂脚

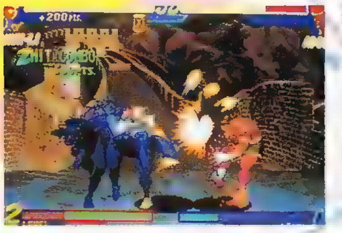
これはもうエックスでおなじみの技だ。やはり技の出かかりに一瞬の無敵時間があるので、起き上がりに使ったり、相手を通常技で固めて反撃を誘って出すと効果的だ。

●覇山天昇脚

天昇脚のスペシャル版といった感じで見た目はあまり変わらないが、レベルに応じてヒット数と威力が上がる。天昇脚と同様に一瞬しか無敵時間がないのがちょっと残念。

●気功掌

気功拳を撃つようなポーズだが、気を手にまとったまま飛ばさずに目の前の敵に大ダメージを与える技。飛び道具を消すことも可能だ。やはり出した瞬間は無敵なのだが、足元が弱いため使いどころが難しい。手先の判定が強いのを生かして対空技となるか!?



あいかわらず使いやすい千裂脚。



手に気をまとって攻撃する「気功掌」。

空中連続踏みの悪夢再び!!(↑大げさ)

●鷹爪脚

一般に踏みつけとか呼ばれている技で、今回はしゃがみガードが可能になってしまったのがイタい。そのかわり、くらった相手はかならず倒れるし、地上はもちろん、相手が空中にいても3回連続で踏めるようにもなった。ダッシュ時代のダルシムにだけ可能だったアレほどはひどくないけどね(笑)。

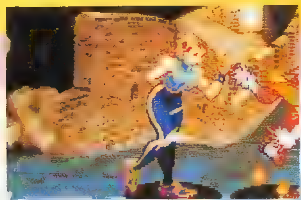
●鶴脚落

背中蹴りとも呼ばれている技で、今まではガード方向を表か裏か迷わせ、ヒットしたら転ばせることができるという便利な技だった。今回はラクラクと下をくぐられてしまううえに転ばせることもできなくなっている。発売バージョンで改良されていないとちょっとキビシいかな。



元キックは遠くで当たると転ばなくなっている。

必殺技	
百裂脚	Ⓚ連打
天昇脚	↓ため↑+Ⓚ
気功拳	←ため→+Ⓟ
旋円蹴	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	
千裂脚	←ため→←→+Ⓚ×1〜3
覇山天昇脚	↙ため↘↙↗+Ⓚ×1〜3
気功掌	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1〜3



新たな勝ちポーズ「ゴメンネ♥」。

遂にその姿を現したガイルの戦友?
ナッシュ

悪の組織に鉄槌を下すべく行動を開始したナッシュ。[illegible]の存在を彼はまだ知らない…。運命を変えることは果たしてできるだろうか?

担当:C・LAN

一応新キャラとして設定されているナッシュだが、その性能は予想通り、ストⅡシリーズのガイルに近い。必殺技もため系で、通常技もガイルに近い感じの技が多い。

必殺技は2つ 伝統か?

●サマーソルトシェル
サマーソルトキックだが、蹴り方が違う。軌道は「シェル」の通り卵形で、縦に長い楕円形を描く。
判定面ではサマーソルトより弱くなっていて、地上での技と相打ちになることが多い。対空技としてはもちろん使える技であるが、あまり引きつけずに早めに出すようにしよう。


グラフィックと軌道がガイルとは異なるサマーソルトシェル。

●ソニックブーム
正にガイルと同じソニックブーム。性質もほとんど一緒だが、出るまでが若干遅くなっているように感じられた。


少し出るまでが遅くなったソニックブーム。

3種に増えたスーパーコンボ

増えた、という表現は妥当ではないかもしれないが、ナッシュのスーパーコンボはとにかく3種ある。

●ソニックブレイク
一見ただのソニックブームのようだが、パンチボタンを連打することで最高3発までソニックブームが連続発射できる。


ソニック連射のスーパーコンボ、ソニックブレイクだ。

●クロスファイアブリッツ
簡単に言うとナッシュ版の千裂脚。キックボタンを連打することで技が変化する。この技に限ったことではないが、至近距離で当てないと大したダメージは見込めない。


突進系のスーパーコンボ、クロスファイアブリッツ。Ⓚを連打せよ。

●サマーソルトジャスティス
いわゆるダブルサマーである。レベル1、2は今まで通り(?)6HITだが、レベル3ではHIT数が3増えて、9HITする。
今のところオートガードのこの技が強く、歩きサマーがいともたやすくできる。また、昇龍拳などのスキに、アッパーからキャンセルして出すのも楽チン。


オートならばⓅⓀ(大)で…。


キャンセルで出すのも簡単にできる。

ソバッティアは下ガード不可

通常技も、やはりガイルに近いものになっている。
レバー技は大パンチの裏拳、中キックのソバット、大キックのヘビースタブキックの3種。ニーバズーカはない。
このうち、中キックのソバットが下ガード不可で、出るまでが遅い分スキも小さい。


レバー中キックは下ガードが不可のソバット。軌道は山なり。

レバーニュートラルの立ち技は、中キックが上方向に強く、通常技の中では最も対空性能がいいと思われる。しゃがみアッパーはあまり上に腕を伸ばさないのでけっこう潰されやすかった。


ニュートラルの中キックは対空技としてなかなかだ。

足払いにも変化が生じている。大足払いが普通のものになり、しかもキャンセルがかかる。キャンセルのかからない技はレバー技だけで、より円滑な攻めが展開できそうだ(レバー技のうち、裏拳はオートモードでスーパーキャンセルを確認)。


これがナッシュの大足払い。キャンセルも可能。

なお、しゃがみの小、中パンチは下段技になっている。

新システムでこれまでの闘いがどう変化するか楽しみなところだ。あ、そうそう、カウンター技は←↖↓+Ⓟで裏拳だよ。



必殺技	
サマーソルトシェル	↓ため↑+Ⓚ
ソニックブーム	←ため→Ⓟ
スーパーコンボ	
ソニックブレイク	←ため→←→+Ⓟ連打×1～3
クロスファイアブリッツ	←ため→←→+Ⓚ連打×1～3
サマーソルトジャスティス	↙ため↘↙↗+Ⓚ×1～3



アイツが帰ってきた!!

ファイナルファイトで友人のために命を賭して闘った熱き男、ガイ。その彼が武神流を以てストリートファイターワールドに乱入！カッコ良さを求めるヤングメンよ、果たして彼を使わずにいられようか!?

武神流、その強さは…!?

はじめに念を押しておくが、この記事は開発中のバージョンを基に書いているため、変更の可能性は大いにある。しかし、このスゴさはぜひみんなに伝えたい。ゆえにあたかも決定されたものであるかのような表現も混ざっているけど、その辺ご了承のほど…。

では、肝心のキャラの特徴はというと——。

「**強い**」

はっきりいって某ミュー○ントたちもかくやといった感じ。その非情なる技の数々を分析してみよう。

二択三択、上段下段——（必殺技編）

●疾駆け

ガイの強さの中核を占める技。これはいわゆるダッシュで、走る時のボタン大中小でダッシュ中に出る技が変わるのだが、これらはダッシュし始めた瞬間にも出すことが可能。つまり、通常技キャンセルダッシュからすぐに技を仕かけることで、ガードやくらいで硬直している相手に選択攻撃を迫ることができるのである。そう、

●小は疾駆け停止
●中は立ちガード不可
●大はしゃがみガード不可

という性質を持っている。さらに特筆すべきは、

●立ち大キック以外の通常技全部にキャンセルがかかる
●大ボタンの首狩りがヒットしたら、中足払いなどの通常技につながる
●中足払いは二段技だが、一段目からチェーンコンボで大足払いにつながる
●キャンセルですぐ出した中ボタンの影すくいは連続技になる
●一部のキャラには大攻撃キャンセルですぐ出した首狩りが連続技になる

といった数々の要素。これらが組み合わされると…。頭の中でこれらのコンビネーションを構築してみよう。そのすさまじい鬼神の如き手数を想像することは難しくないはずだ。しかも各技の気絶値が高いため、やられる側は常に「一発死」と隣り合わせとなる。

●武神イズナ落とし

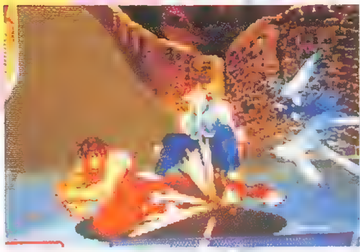
選択攻撃に対して反応しようとする相手に、これで突然トリッキーな動きを仕かける。間合い内ならば有無を言わさず投げ、それ以外でも微妙にジャンプ軌道を変えつつ肘を落とす。しかも位置によっては肘から地上技につながることも。

●武神旋風脚


上か下か!?ビビッたヤツはその時点でもう敗北決定だ。


首狩りから、


中足払い、


キャンセルしてすぐ影すくい。2セットでほぼ気絶。



ガイは攻められても、小ならば無敵時間中に攻撃判定の出るこの技で、容易に主導権を取り返すことができる。横に伸びるため、地上技に対するカウンターはもちろん、適度に引きつければ絶対の対空技にもなる。


威力の少ない小でないと信頼できないが、ガイにはそれで十分。

安定して一発逆転（スーパーコンボ編）

●武神剛雷脚

突進しつつ乱舞を繰り出す。出た瞬間は無敵らしく、飛び道具を抜ける上に出が速いので、ちょっとした技の隙にガリガリ入る。

●武神八双拳

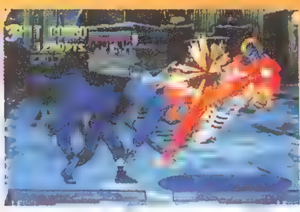
小ジャンプしてから空中で連続技を出す。これまた出た瞬間無敵らしく、ジャンプ攻撃や宙に浮く突進系の技にすら当てられる。ボタンは連打して、跳んだ瞬間に技を出したほうがいいだろう。

これら2つのスーパーコンボは、レベル3でフルに当たれば約半分弱のダメージを与えられる。

勝つのではない、叩きのめす

スライディングになっている大足払いにキャンセルをかけて首狩りや影すくい、くらったら大ダメージ+気絶の危機。比較的シンプルに見えるこのゲーム性にあってこの攻撃。これからどう調整されるかは分からないが、難しいということは百も承知で、ぜひとも「バランス」と「ガイらしさ」を両立させてほしい。それだけの魅力を持ったキャラだろう。

必殺技	
イズナ落とし	↓↘→+Ⓟ+Ⓟ
武神旋風脚	↓↙←+Ⓚ
疾駆け	↓↘→+小or中or大Ⓚ+Ⓚ
スーパーコンボ	
武神剛雷脚	↓↙←↓↙←+Ⓚ×1～3
武神八双拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1～3


このスゴさはとても1ページでは語り尽くせない。次回を待て!!

ソドム

斬れ味バツグンの刀はどこへ…

生まれ変わった!?ソドムの必殺技とスーパーコンボを紹介していこう。

担当：KKY-いかりん

ジゴクスクレイプ

前にダッシュしながら持っている十手で斬り（?）かかる技。技の判定がなかなか強くて、小は前方向に中は上方向に大は下方向に強くなっている。ただ、中はしゃがんでいる相手には当たらずにスカってしまう。



中だとこのようにスカってしまう。

ダッシュしながら出すという技の性質上、遠間から出して先のほうを当てるように使っていきたい。これならばガードされたとしても反撃を受けづらい。

ブツメツバスター

コマンドが完成すると相手に向かって一瞬小ジャンプをして、相手をつかんだら高くジャンプして地面にたたきつけるコマンド投げ。

小中大の違いは威力と間合い。威力はもちろん大がいちばん大きく、間合いは小がいちばん広い。

この小の間合いの広さはすさまじく、一瞬小ジャンプするのも手伝って、画面の約半分ぐらいの間合いでコマンドを入力しても吸ってしまう。

ただこの小ジャンプが実は厄介で、この間こちらはまったくの無防備になってしまう。一番やってはいけないのが、転ばされたとき起きあがりにリバーサルで吸ってやろうとすることで、たいてい無防備の小ジャンプしようとするところを潰されてしまう。



こんなところでコマンドを入力しても、



このように吸ってしまう。

ダイキョウバーニング

両手に持った十手を前に構えて走っていき、当たると相手を十手でつかんで地面にたたきつけて、そのまま地面を引きずりながら走る。このとき摩擦熱（?）で相手は燃えてしまう。

この技も走っているので間合いとはいわないが、画面の端々でぎりぎり当たらないぐらいである。しかも走っているときの判定はなかなか強くて、通常技で止められることはほとんどない。



この状態の判定はかなり強い。

技の見た目から投げ技と思うかもしれないが、これは打撃技なので相手はガード可能である。この技はガードされてしまうと非常に大きなスキが生じてしまう。

テンチュウサツ

これはブツメツバスターのスーパーコンボ版で、残像を出しながら相手をたたきつけるものである。さらにLEVEL3になると、たたきつけた相手を引きずって燃やしてしまうという、ダイキョウバーニングの要素も加わる。

決まればすさまじい威力のこの技なのだが、スーパーコンボだからといって出かかりが無敵なわけでもなく、結局コマンド入力が完成してからしばらく無防備な時間が存在してしまう。



決まればすごい威力なんだけど、



メイドノミヤゲ

こちらはジゴクスクレイプのスーパーコンボ版で、残像を出しながらジゴクスクレイプを何発か繰り出す。

残念ながらこの技にも無敵時間はないのだが、ジゴクスクレイプと同じように技の判定がなかなか強いので、相手の攻めてくるところにカウンターぎみに出せば結構当たる。



こっちはまだ当てやすい。

必殺技	
ジゴクスクレイプ	↓↘→+Ⓟ
ブツメツバスター	レバー1回転+Ⓟ
ダイキョウバーニング	レバー1回転+Ⓚ
スーパーコンボ	
テンチュウサツ	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1～3
メイドノミヤゲ	レバー2回転+Ⓟ×1～3


気分はハイ。


「クー、サビの味がたまらん」

ホッペのハートマークがチャーミング

バーディー

バイソンみたいでザンギみたいで本田みたいでもあるバーディー。はて、さて、どんな使い方がベストなの？

みてくれは悪いが、いざ攻撃を繰り出すと人の良さがうかがえるバーディー。このキャラ、実はいろんなキャラの集合体。ベースはバイソン。必殺技からもこのことは想像できると思う。バイソンにはなかった必殺技、そうバーディーにはコマンド投げがある。この投げは間合いが広く、ちょっと離れた相手でもバリバリ吸い込める。

バーディーというキャラのイメージが頭の中に浮かんだだろうか。イメージがふくらんだところで必殺技紹介といってみよう

必殺技紹介

●ブル・ヘッド

頭から相手に向かって猛突進していく技だ。小、大で技を出したときの違いは移動距離。もちろん、小は短く、大は長い。ちなみに技のスピード自体は変化しない。

小で出すと移動はほとんどせず、すぐに攻撃判定が出る。本田の小のスーパー頭突き同様、対空技として使うことができる。


俺のヘッドを受けてみな！

●ブル・ホーン

バイソンでいえば、ターンパンチにあたる。パンチかキックボタンを2個一定時間押しっぱなしにすることによって出せる技。今のところ、タメ時間によって攻撃力の変化はなし。

この技は単体よりもブル・ヘッドと組み合わせることによって本当の力が発揮される。ブル・ヘッド→ブル・ホーン→ブル・ヘッドと2つの技を交互に出せば常にラッシュをかけることができるのだ。さらに、グラフィックがブル・ヘッドとまったく同じなのでブル・ホーンのためをいつ解除したのかもバレない。バーディーの鍵となる技になるだろう。


これがブル・ホーン。

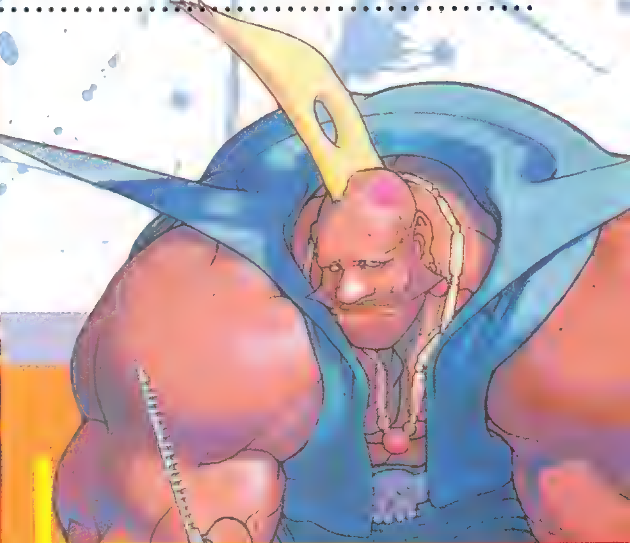
●マーダラーチェーン

初めに少し説明したコマンド投げ。チェーンを相手にからみつけて地面に叩きつける豪快な技だ。投げ間合いはかなり広く、ブル・ヘッドで近づいたあとやめくり大パンチ（ニヤケボディ）のあとなど使う機会はかなり多いはず。コマンドのほうはレバー1回転になっているが、ヴァンパイアシリーズと同じく4分の3回転させればOK。


バーン、バーンと2回地面へ叩きつける。

●ザ・バーディー

スーパーコンボその1。コマンドを入力すると青い残像を残しながら相手に突進していく。バイソンのクレイジーバッファローに似た技だと思ってもらえれば分かりやすいだろう。レベルに応じて、攻撃回数が変化する。





オラ、オラ、どーした。

●ブルリベンジャー

スーパーコンボその2。相手に跳びかかって掴まえて、チェーンを使って地面に叩きつける技だ。投げ技ということで当然ガード不能。ザ・バーディーのほうを警戒している相手に効果的。ただし、ジャンプ中の相手は投げられない。つまり、ジャンプで逃げられてしまう。また、バーディーが跳びかかる距離は決まっているので、間合い外の相手は投げることはできない。特に、密着時に出してしまうと必ず空振りしてしまうことに注意したい。

ストリートファイター時代とはまったくの別人？になってしまったバーディー。使いこなせば絶対に強いキャラなので？みんなでバーディーファンクラブを結成してやり込むべし。


「会いたかったワ!?」


「ケーン♡」

必殺技	
ブル・ヘッド	⬅ため➡Ⓟ
ブル・ホーン	ⓅorⓀ2つ以上同時押しして離す
マーダラーチェーン	レバー1回転+Ⓟ
スーパーコンボ	
ブルリベンジャー	➡⬊⬇⬋⬅+ⓀorⓅ×1〜3
ザ・バーディー	⬅ため➡⬅➡+Ⓟ×1〜3

アドン

闘え! ムエタイ野郎!!

蹴り技を得意とするアドン。
必殺技もほとんどがキック系で強いぞ!

アドンはムエタイ使いで基本となる攻撃はやはり蹴り技が多く、パンチ系の必殺技は数少ない。

という訳で今回はまず必殺技の紹介をする。

必殺技の性質

●ジャガーキック

この技はおなじみの逆昇龍コマンドで出る。

技自体は見た目が浴びせ蹴りで、技の出るスピードも結構速く、相手に与えるダメージも多く、当たり判定もなかなか強い。

ジャガーキックは一応、小、中、大ボタンでどれでも出せるのだが、小と中ボタンは基本的に相手がしゃがんでいてもガードされてしまう。

しかし、大ボタンの場合は出した瞬間に自分が高くジャンプし、上から蹴り落とすのでしゃがんでいる相手にも当たる。

アドンを使った場合はこのジャガーキックをいかにうまく使うかが問題になってくるぞ。



これがジャガーキック（小）だぞ。ちなみに大ボタンはしゃがみガード不可だ!

●ライジングジャガー

この技は、あのサガットも使う"タイガーニー"とほとんど同じで、その場からいきなり膝でジャンプする技である。

基本的には相手が跳んで来たときに対空兵器として使うのがいいが、ちと反応するのが難しいぞ。



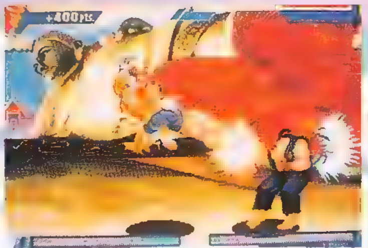
見よ！「サガットには負けないぜ！」と言わんばかりのライジングジャガー。

●ジャガートゥース

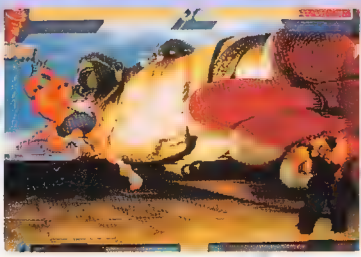
この技はコマンド入力すると勝手にバックジャンプして、画面端で三角跳びし、そのまま横跳び蹴りで跳んでいく。

ジャガートゥースもジャガーキックと同じで小、中、大ボタンの使い分けができて、小ボタンだと画面端まで跳び、中ボタンだと画面の真ん中、大ボタンだと画面の左端に跳ぶ。

与えるダメージはちょっと低めだけど、その分フェイントとして小、大ボタンで使い分けて相手の技をさそうことが可能だ。



こっちは大ボタン。三角跳びしてからかなり移動する。



で、こっちは小ボタン。三角跳びした瞬間に真下に降りる感じだ。

スーパーコンボの性質

アドンは必殺技以外にスーパーコンボも2種類持っている。その1つは…、

●ジャガーリボルバー

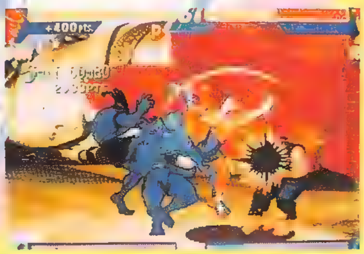
基本的にジャガーキックが連続で出る技で、ボタンを3つ同時に押すと最高3回連続で出る。

与えるダメージはそこそこ強いが相手がかなりのスキを見せたときでないと当たらない。

ちなみにボタンを1つ押しのときは3HIT、2つのときは4HIT、3つのときは6HITだぞ。



最初は高く跳び上がり…、



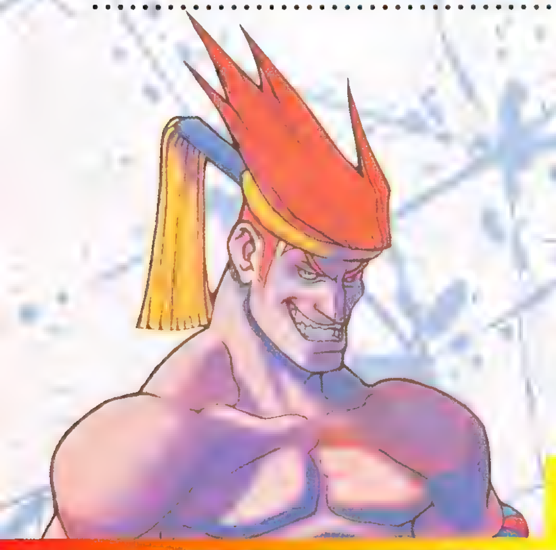
このように連続で攻撃する。

●ジャガーバリードアサルト

この技は珍しくパンチボタンを使った技で、動きは地上を相手に向かって突っ込んでいく攻撃だ。

この技の特徴は相手の飛び道具をすりぬけることだ。

相手に与えるダメージはそんなにないが、自分のペースに持っていくにはとても使える技だぞ。





相手の飛び道具が来ても…、



このようにスカして攻撃する。超使えるぜ!!

必殺技	
ジャガーキック	←↓↙+Ⓚ
ライジングジャガー	↓↘→↗+Ⓚ
ジャガートゥース	→↘↓↙←+Ⓚ
スーパーコンボ	
ジャガーリボルバー	↓↙←↓↙←+Ⓚ×1～3
ジャガーバリードアサルト	↓↘→↓↘+Ⓟ×1～3（ボタン連打）

帝王も修行中 サガット

見た目がちょっと太めな帝王。そのせいでリーチが短く見えるのかは謎。

構成：A-H=Ace

新生(?)サガットの実力

ストーリーは昔のことらしいので新生という言葉は正しくなさそうだが、新作ということだし一応…。サガットはまたしても新技を身につけて登場だ。

おなじみ必殺技の変更点

まず、タイガーショット、グランドタイガーショットの上下タイガーショットは健在だ。だが、今回のグランドタイガーショットは立ちガードされてしまうようになってしまった。これは結構重大な問題になりそうだ。そして、出るまでの隙が少しばかり増えたような感じだ。かわりに出たあとの隙は少なそうなのでとりあえずトントンという感じか。相変わらず砲台モードは敵を近寄らせないぞ。


立ちガードされるのは結構痛いかもしれない。

タイガーアッパーカットは名前を変え、タイガーブロウとなった。タイガーアッパーカットの元になった技だろうか。小が3発、中が5発、大が7発ヒットする。そして、伸びきった手に当たらないと転ばなくなってしまっている。しかも1発だけしか当たらなかったときは3ドットほどしか減らないときもある。これからはもう相打ちOKなどとは言えなくなってしまった。全部当たれば大ダメージとはいえ、これはサガット最大の死活問題だ。


相打ちがまるでできなく…。これは最大級の問題だ。

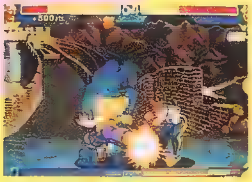
タイガーニークラッシュは名前が戻って、タイガークラッシュとなった。が、技としてはやはりスーパー〜以降のニーに近い。この技も大きく改変されて、2発当たっても転ばなくなってしまった。代わりに当たってもガードされても反撃をくらわないほど、隙が非常に少なくなっている。ガードさせてからでもタイガーブロウが出せるぞ。それと、波動拳はかなり抜けづらくなったようだ。そしてもう一つ、これが最も重要なことだろう。コマンドが昇龍コマンドになったということだ。これで間違ってグランドタイガーショットが出たり謎の前ジャンプをしたりということはもうないだろう。

そして、タイガージェノサイドはなぜか健在。前よりも使いやすくなっているほどだ。コマンドは同じだがボタンが蹴りになっている。新技タイガーキャノンと間違って入力させないための配備だろう。前作同様、対空技、連続技として使っていこう。

新必殺技は2つのスーパーコンボ

新しく加わった2つのスーパーコンボを紹介しよう。

まず、タイガーレイドは前進系のスーパーコンボ。足払いから始まるので下ガードが必要な結構使えそうなコンボだ。ジェノサイドを対空、こちらを対地と使い分けていけば結構強力そうだ。


足払いからの攻めは強力だ。

そしてもう1つの新技。今回のサガットの強さはここに集約されているといっても過言ではない、タイガーキャノンの存在だ。真空波動拳のさらに上をいくこの技は、最大6発ヒットするが、特に素晴らしいのがそのダメージ。レベル3で使えばこの技単体だけで6〜7割も奪い去るほどだ（発売バージョンでどうなるかは未知数だが）。ただの上タイガーとは違いしゃがんでいる相手にもヒットするし、現状では最強の技の1つには違いないはずだ。


この減りは尋常ではない。サガット最強最大の技だ。

ガードキャンセルの価値

ゲージを使用するガードキャンセル。サガットはゲージを消費してまでガードキャンセルをしたほうがよいのだろうか。

いまのところ、よほど近距離でガードキャンセルしないとサガットの場合は意味がなさそうだ。跳び込みを高い打点で当てられた場合などはガードキャンセルしてもスカってしまうことがどうもよくある。削られ負けしそうだ、とか思ったとき以外はサガットの場合はゲージを温存しておいたほうが良さそうだ。

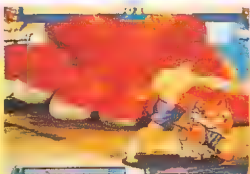

今のところ、これといった売りのないガードキャンセルだ。

通常技の変貌ぶり

近距離技、遠距離技という区別がなくなり、出したいときに出したい技が出るようになった通常技。あまりの変貌なので説明を1つ1つつけよう。

立ち技で変更点のないのはティーソーク（小P）のみと思っておこう。しゃがみは基本的に変わりなしだ。

まず基本として、立ち技の中、大はP、Kともにしゃがんでいる相手にはかすりもしなくなった。覚えておこう。


中大はしゃがんでいる相手には当たらないぞ。

必殺技	
タイガーショット	↓↘→+Ⓟ
タイガークラッシュ	→↓↘+Ⓚ
タイガーブロウ	→↓↘+Ⓟ
スーパーコンボ	
タイガーキャノン	↓↘→↓↘→+Ⓟ×1〜3
タイガーレイド	↓↙←↓↙←+Ⓚ×1〜3
タイガージェノサイド	↓↘→↓↘+Ⓚ×1〜3

立ち中Pはアッパーになった。感じとしてはガイルのトルネイディアッパー（立ち中P）が一番近い。出が速く対空技に最適だ。大Pはしゃがんでいる相手に全く当たらない上、隙ありすぎのヤバい技だ。確実に当てないと絶好の的だぞ。リーチも前より短くなった感ありだ。

立ち小、中Kは1段のみ、しかも出が遅くなっている。中はしゃがんでいる相手に当たらないとあってかなりヤバそうだ。大Kは2段ではあるが1段目すらやはりしゃがんでいる相手に当たらないので対空くさい技だ。キャンセルも当然1段のみだ。

あと、ジャンプ中Pが明らかに変わった。上にパンチする感じのものになったぞ。

こう見てみると通常技はしゃがみ技がメインになって、サガットは前にもまして必殺技で闘うことになりそうだ。


へたするとタイガーブロウよりも信頼できそうだ。



闇を切り裂く真紅の薔

ローズ

真紅のドレスに蒼のマフラー、邪悪を封じる「ソウルパワー」駆る美女は何者なのか？

「ア○タ（独断）」キャ

人知を超えた力を操る「ストリートファイター」たち。そんな彼らの中においてさえ異彩を放つ力「ソウルパワー」の使い手、ローズ。

その必殺技はやはりクセの強い技ばかりだが、通常技のほうは対照的に使い勝手が良く、強力なものが多い。だからといって必殺技は使えないということはなく、逆にその特殊性によって切り札となりうる強力な武器といえる。

ローズの必殺技は、キャンセルして連続技と使うにはクセが強すぎてイマイチ実用性にも威力にも欠ける（一応繋がる）。そのかわり、通常のみで繋いだ連続技はお手軽かつ強力。今のところベストと思われるのは、**しゃがみ小Ⓟ×2→中足払い→大足払いの4段**。もちろん跳び込みからも繋がる。安定するならしゃがみ小Ⓟ×2〜3・大足払いが、多少離れていても繋がるので便利だ。


通常技４段はいつでも狙えるようマスターせよ。

➘＋中Ⓚのスライディングは転ばない、キャンセルがかからない、と一見使えなさそうだが、隙自体は小さいのでここから、しゃがみ小Ⓟ→大足とやるか、立ち中Ⓚで足払いをスカすか、投げにいくか、それともガードしてゼロカウンターを狙うか…色々とバリエーションが広がりそうだ。


ローズのG(ガード)キャンセルは唯一の投げ技。これ自体に攻撃力はないがこの後…。

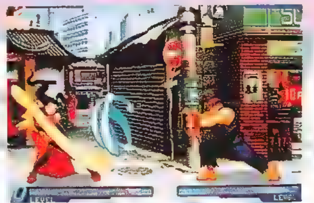
ソウルパワーは切り札

●ソウルリフレクト

いわゆる飛び道具跳ね返し技なのだが、使うボタンによってまるっきり別の技となる。

・小Ⓟ…跳ね返すのではなく、「吸収」する。吸収された飛び道具の行き先はスーパーゲージ。つまり、攻めずして相手以上のゲージを溜めることができるのだ。

・中Ⓟ…飛び道具を真横に跳ね返す。特に近距離でその真価を発揮する。また、技自体の判定も強く、遠間の対空技としても優秀。


飛び道具を吸収し、ゲージを満たしていく。もっと撃って。

・大Ⓟ…斜め上に跳ね返す。かなり浅い角度で跳ね返るので結構気楽に使っていける。

足元の判定が強いので、足払いやスライディングを間合い外からつぶすことも可能。

●ソウルスパーク

期待に反してマフラーには判定がない。普通の飛び道具だ。出も遅ければ出た後の隙も大きく、大抵見てから跳び込みが間に合ってしまう。

最低でもガードさせるよう起き上がりに重ねたり、大足キャンセルで使っていこう。

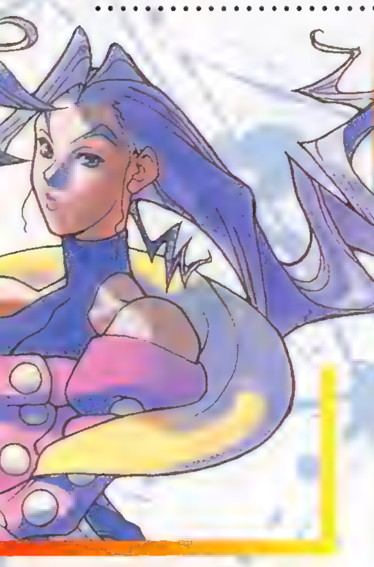
●ソウルスルー

昇龍拳のように斜めに跳び上がり、空中にいる相手を投げ捨てる。いわば地上で入力する空中投げ。無敵こそないものの、相手がローズより上にいさえすれば撃ち負けることはまずない。たとえそれが昇龍拳であろうとも地面から足が離れてさえいれば吸ってしまう。その半面、空振ったときの隙の大きさは、おそらくこのゲームの技中No.1。


判定はこの通り、マフラーには存在しない。


大だと思いきり横に伸びる。状況に応じて使い分けよう。この状況なら中で、


ナイスキャッチ！



オーラでソウルなスーパーコンボ

ローズのスーパーコンボは3つ、だいたい名前から想像つく通りの技だ。オーラソウルスルーは必ずレベル2以上で使うこと。レベル1では普通のソウルスルーとあまり変わらず、空中の相手にしか決まらないが、レベル2以上なら打撃から入り、アッパーで浮かせてソウルスルー、と流れるように決める美しい技となる。


アッパーで浮かせて、


キャッチ！燃える！しかもこの威力。

オーラソウルスパークはソウルスパークの多段ヒット版。出が速く使いやすい。レベル2で出したときのみ、突進→飛び道具というふうに変化する。

どちらのスーパーコンボも大パンチキャンセルで連続技になるぞ。

最後のソウルイリュージョンはその名の通りの分身技で、本体も含めて3人に分身する。V・H(ヴァンパイアハンター)のガロンのミラージュボディと似ているが性能はかなり異なる。


こんだけ離れるので、あまり入らなさそう。

最大の違いは技の性能が変化しないこと。例えば正面から大パンチで跳び込むと、大パンチ3発分のダメージがいくわけだが、のけぞりも3発分、とてもではないが連続技など入れられないほど離れてしまう。それでも、その気絶させやすさは、なかなかの驚異だ。

必殺技	
ソウルリフレクト	↓↙←＋Ⓟ
ソウルスパーク	←↙↓↘→＋Ⓟ
ソウルスルー	→↓↘＋Ⓟ
スーパーコンボ	
オーラソウルスルー	↓↘→↓↘＋Ⓟ×1〜3
オーラソウルスパーク	↓↙←↓↙←＋Ⓟ×1〜3
ソウルイリュージョン	↓↘→↓↘＋Ⓚ×1〜3

英雄？それは俺だ！

WORLD HEROES PERFECT

今回は、新システムを中心に対戦攻略だ！そして表紙のキャラの謎が今、明かされる！

担当：MoMo

エクストラを使いこなせ！

今回は、ABC同時押しの特殊技、エクストラアタックについて説明しよう。

これは全キャラクターが持っている特殊な技で、非常に使い勝手のいいものがそろっている。が、実際に使いこなしている人は少ない。

各キャラごとにまとめてみたので、自分の使っているキャラの技は覚えてほしい。

●疾風の術（半蔵）

通常技が出ているときにABC同時押しすると、技を強制的にキャンセルしてしまう。

使い方としては、通常ではキャンセルできないような技（遠大パンチなど）を当てたときなどに使い、烈風斬を出したりできる。しかし、ガード崩し技である近立ち中パンチには、キャンセルをかけることはできないぞ。

●裏奥義"欺"（風魔）

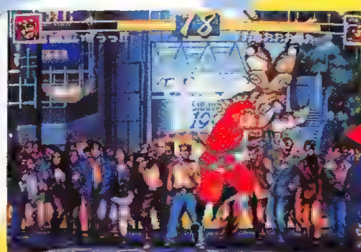
いわゆる、フェイント技である。レバー方向でフェイクする技を選べるので、表を見て理解してほしい。

目の前でフェイントを使い、ガードしているところを投げたり、ガード崩しを使ったり、色々と考えられるので、自分たちで工夫してほしい。

ABC+レバー方向	←	ニュートラル
	大武流烈風斬	炎龍破
ABC+レバー方向	→	↙↓↘
	烈風斬	爆裂究極拳



目の前で「奥義……」などと出しといて…、



ガードしてるところを、ポイっと。

●龍閃撃（ドラゴン）

ABC同時押しをすると構えを取り、そこに相手の技が当たるとそれを受け、反撃する、いわゆる当て身系の技。

この技（龍閃撃）には上段、下段とあり、当て身できる技がそれぞれ違う。下段で取れる技は主に足払い系で、しゃがみガードしなければならない技がほとんどだ。それ以外の技に対しては、上段龍閃撃で取れるぞ。

この技は非常にダメージが大きい（カウンターだから?）ので、積極的に狙っていこう。

●スラッシュウィップ（ジャンヌ）

伸縮自在の剣をムチのように振り回して攻撃する技。この技は飛び道具を消せるので、バリアのように使える。

また、ABCを押したままにしておくと、いつまでも振り回している。まさにバリア。

●気合入魂（ジンギスカン）

ABCを押し続けることにより、気合（ヒーローゲージ）を溜めることができる。

溜めている最中でもガード可能なので、ちょくちょく溜めていこう。

●マッスルホールド（マッスルパワー）

この技を出すと、つかみポーズを見せる。このつかみ間合いに相手がいれば、問答無用に投げてしまう強引な技だ。

この技には対空、立ち、下段の3種類あり、相手の状況によって使い分けなければならないのだ。

対空マッスルホールドは前作（JET）のものとほぼ同じで、跳び込んでくるものはたいていつかめる。

立ちは立っている相手、下段はしゃがんでいる相手をそれぞれ投げることができるのだ。

この技の強いところは、相手の技の判定部分すら、強引に投げてしまうところだ。近づいたら、立ち、下段をガンガン狙っていこう。



技なんか出していても…、



ホッと、つかんでしまうのだ。

●メッサーシュミットアタック（ブロッケン）

ジャンプ中にABC同時押しすると、前作にもあった飛行アタックが出る。

この飛行中にしか出せない必殺技、ジャーマンボムなどもあり、これが結構使えたりする。

地上でABC同時押しすると、首を伸ばす挑発になるのだが、なんと首の部分に攻撃判定があるのだ。ブロッケン対空として使えるらしい…。



攻撃力を持っているので、ちょっとうれしい。

●愛の拷問（ラスプーチン）
手の平で相手を押しつぶして、小さくしてしまう技。小さくなった相手は一応反撃はできるが、ダメージはたいしたことない。小さくされたら反撃などは考えずに、ガードしていよう。
小さい相手にさらに愛の拷問を当てると、時間延長だ。連続技としても使えるので、バシバシ狙っていこう。


ハイ、時間延長ネ。

●タイガーパンチ（シュラ）
WH2にあった必殺技が、WHPでエクストラアタックとして復活したのだ。やはり今回も、しゃがみガードできないので、上下にガードを振っておいて使うと効果的だ。
しかし、しゃがみ状態から出すことはできないので、レバーを中立か横に入れた状態で使おう。


しゃがみガード不可能だぞ。

●エリック・シールド（エリック）
シールドで、相手の飛び道具をはね返す技。烈光斬などは上段（フィヨルド・エコー）で返し、パイレーツシップなどの低い飛び道具は下段（ツンドラ・エコー）で返す。
飛び道具を持たない相手には、まるで役に立たない技である。


これで、フワフワと飛べるのだ。

●マッドフライト（マッドマン）
ジャンプ中にABC同時押しすると、手を羽ばたかせ一瞬だけ浮遊することができる。連続して使うことができ、それなりの時間、自由に空を飛ぶことができるぞ。
地上で使うと、マッドダンスという挑発になる。それだけ。

●キャッチング（ジョニー）
相手の飛び道具に合わせて使うと、その飛び道具をつかむことができる。エリックシールドと同じで、上段と下段があるので使い分けが必要だ。
飛び道具をつかむと移動することができなくなるが、つかんでいる間（押したまま）のものにも攻撃力はあるので、バリアとして使える…かも。


つかんでいる飛び道具にも、攻撃力があるのだ。

●出雲流受け流し投げ（良子）
相手の技に合わせてABC同時押しすると、そのまま受け流すように投げてしまう、当て身系の技。
この技にも上段下段があり、足払いなどの下段ガード技は下段受け流し（肩車）、それ以外の技は上段受け流し（地獄車）と、使い分けなければならない。
必殺技なども受け流すことが可能だが、今回はそこまで突っ込まないでおこう。外すと隙があるので、使いすぎには注意しよう。

●クイック・ステップ（キッド）
レバー⬅入れで、バックステップをするのだが、レバーの方向によって、前に進む（クイック・フォワード）こともできる。
一番使えるのは、↙に入れながらのABC同時押しだ。これは特別で、クイック・フォワードになるのだ。これで、下に技を溜めながら、前進することができるぞ。


これで足払いを避けておいて…、


ニースマッシャーを出すのだ！

●クレイジーエスケープ（ジャック）
これは、相手の攻撃をかわす技（?）なのだが、上段と下段の2種類ある。
上段かわしは地面に潜って、相手の攻撃をかわし、さらにレバーを入れた方向に移動することができるのだ。ほぼ無敵なので、逃げるのに便利だ。
下段かわしは空中で回転して、相手の足払いなどをスカすことができる。さらに、下段かわし中にニースマッシャーだけは出せるので、避けて反撃という使い方もできるぞ。


この間は、攻撃力がアップしているのだ！

●天突槍、酒借力（呂布）
エクストラアタックは2つある。ジャンプ中は画面上に槍を刺してぶら下がる天突槍。ボタンを押し続けることで、長時間状態を維持できるから、攻撃回避手段に使える技だ。
地上では酒の力を借りて攻撃力を増強する酒借力になる。直後の一撃がパワーアップするぞ。スキが大きいから、相手がダウンした時などを狙って使っていこう。

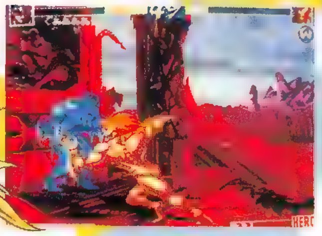




新たな挑戦者登場！

ボスキャラだってパーフェクト！新キャラの面々をまとめて大紹介！しかし、謎な奴が一人。











究極の破壊兵器 NEO-DIO

英雄に恨みを抱いていたのはゼウスだけではなかった。絶対の強さを秘め、ヒーローたちに再び真の恐怖が迫る。「俺は蘇った、奴らを倒すために！」





暗黒の覇者 ゼウス

暗黒超武会の屈辱を忘れられず、英雄たちへの復讐の機会をうかがっていた。今度こそすべての英雄を支配下に置くべく彼らの前に立ちはだかるが……「我が拳は無敵、我こそが最強、相手が英雄だろうが一撃で粉砕してくれるわ!!」



君は見たであろうか、全身を傷だらけにしながらも、君との決着をつけるために復活してきた戦士、ゼウスを！

ＷＨＪＥＴのときのボス、ゼウスが今回も登場するのだ。ＣＰＵ戦で９人勝ち抜くと、出てくるぞ。ＪＥＴのときと強さは変わらず、とんでもない攻撃力をもっているのだ。



第３の乱入者 謎の男

しかし、１ラウンド目が終わると、思いがけない乱入者がやってくる。究極の生命体を目指す戦闘マシーンＤＩＯが、ゼウスを一瞬のうちに倒し、君に挑戦してくるのだ！

ＷＨ２のボスＤＩＯが、ＮＥＯ－ＤＩＯとパワーアップして戻ってきたのだ。こいつが、今回のラストボスだぞ。

その強さはハンパではなく、一瞬のうちに決着がつくこともあるのだ。

それよりも気になるのが、中央イラストの人物だろう。奴の名は、未だ謎。ある条件がそろうと、前半９人の途中で乱入してくるのだ！

勤めはどうなった?
フウマ

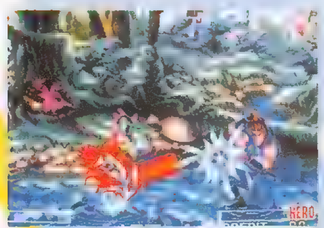
フウマの戦■のねらいと
新技の使い方を見ていくぞ。

ダッシュで間合いをつめろ

フウマはダッシュ性能がいい（このゲームでダッシュの使いにくいヤツはいない?）ので、前後にショートダッシュして相手との間合いを測っていく。ここで相手が跳び込んできたら、もち炎龍破で落としてやること。この炎龍破、実は出した瞬間の無敵時間がかなり短くなってしまった。いつもと同じ雰囲気で出してしまうと相打ち、もしくは一方的に負けてしまうぞ。ここは落ち着いて、できるだけ引きつけてから出していくようにしよう。

こちらが精力的に動いているのにもかかわらず様子を見ている相手には大足払い、立ち小キックで突進する。これらのダッシュ攻撃にはキャンセルがかかるので、ダッシュ大足払い→烈風斬、立ち小キック・炎龍破などのコンビネーションで攻めていこう。立ち小キックは立ちガード不可なので相手にプレッシャーを与えていくときには積極的に使っていくこと。

これらが、ちょっと待ちぎみ?の戦法。やはり、跳ばせて落とすが必勝パターン。


ダッシュで主導権を握ること。

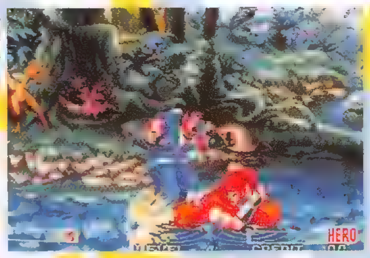
近づいたら固め続けろ!

ダッシュで相手に近付いたら、立ち小キックで押していくか、ジャンプ中キックでめくりを狙うかが主な攻めパターンだ。

立ち小キックで押していくときは、ボタンを連打せずにポンポンとタイミング良く前に歩きながら押すことがポイント。また、この立ち小キックに立ち中パンチを組み込んでいくのもミソ。立ち中パンチは近距離だとガードはじき攻撃、遠距離だと打撃防御攻撃になる。ガードはじき攻撃のあとは、大足払いか中足払い→烈風斬を当てにいくのがいいだろう。なぜなら、ガードはじき攻撃のあとにニュートラル→ガードと素早く入力されてしまうと次の攻撃がガードされてしまうからだ。この操作がうまい相手には投げが効果的だろう。

めくり中キックのあとは、立ち小キック→大炎龍破がいい。炎龍破のダメージが大きいのでこれをメインに狙っていくこと。めくり中キックがガードされてしまったときは、小足払い×2→中足払い→烈風斬。すべて下段攻撃にしておけば途中からくらってくれることがあるしね。また、めくり中キック→立ち中パンチとガードはじき攻撃にいくのもいい。相手に技のコンビネーションがバレないように、いろんな技を使って固めていくこと。


ジャンプ中キックでめくったあとは、


小足払いか、


立ち中パンチ（ガードはじき攻撃）。

新技、特殊技の使いどころ

新技の龍翔投殺は、空中から地上の相手を投げてしまえるものだ。ただし、間合いはかなり狭めになっているのでそうは簡単には投げられない。また、ジャンプ中にこの技のコマンドを入力すると2段ジャンプになってしまうので使いどころが限られてしまう。「ここだ」と思われる使いどころは、炎龍破を空振りしたあと。着地のスキを狙って近付いてきた相手を投げてやるのだ。でも、空中炎龍破のあとは龍翔投殺を出すことはできない。

空中投げの不知火は、A+B同時押しとB単独押しで出せる。投げ間合いのほうは龍翔投殺とは違い、かなり広めになっている。空中ガードをしてくる相手には積極的に狙っていこう。

2段ジャンプは以前からずっとできたが、パーフェクトでは修業の甲斐あって?迦桜羅という壁ジャンプも使えるようになった。これと2段ジャンプを組み合わせると、最大で3段ジャンプまですることができる。トリッキーな動きで相手を翻弄しよう。もし、相手がジャンプ攻撃をしてきたら、空中炎龍破で撃墜だ。


風輪華斬のあとに、


炎龍破が出せる。

究極奥義はどう使う?

パーフェクトで新しく追加された究極奥義。といっても、爆裂究極拳はJETからあったが…。この究極奥義の現段階での使い方を紹介していこう。

爆裂究極拳は、相手の起き上がりに重ねてめくりを狙うのが主な使い方。ヒーローゲージ点滅時だとスキありありの上昇中に下方向への攻撃が追加されるので使い勝手は良い。コマンド入力を→↘↓↙←+AB+→（右向き時）にすると比較的出しやすくなるだろう。

爆炎咆哮弾はもっぱらの削り技。技が烈風斬と違いドデカイのでかわされにくい。また、相手と少し離れているときならば対空技として使うことも可能だ。爆裂究極拳に比べると信頼性はかなり高いだろう。


対空もOK。



遠立ち小パンチからの固めが面白いぞ

ジャンヌ

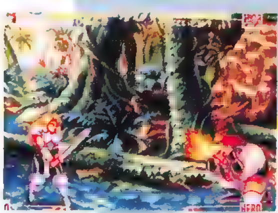
帰ってきた女王様!
今回の修業の成果やいかに!?

担当: 珈琲 ふりーく

ジャンヌの基本スタイルはあまり変わっていない。オーラバードなどで牽制しつつ相手に近寄り、立ち小パンチで固めていく。相手が固まっているようだったら跳び込みから攻め、相手が跳んできたら立ち小キックで落とす。
パーフェクトではシステム面で色々と変更があったため、それらを利用して、攻めのバリエーションを増やしていこう。

タイミング良く牽制しよう

ジャンヌの対戦で最初に出すのは、牽制技で相手の行動を制限したい。
ジャンヌの牽制技といえばオーラバードである。スキの少ない飛び道具なので、それだけで軽いプレッシャーを相手に与えることができる。相手に近寄る手段として、オーラバードを利用していこう。


オーラバードで牽制。少しでも相手の動きをとめよう。

もう一つの牽制技は、新技エンジェルアローだ。これは削り技としての性格が強い。相手がこちらの様子を見ようとする瞬間を狙っていこう。ヒーローゲージが溜まっていれば削り量はさらに増えるぞ。


ヒーローゲージMAXだと3本矢になるぞ。

遠立ち小斬りで固めるのだ!

ジャンヌの攻撃の基軸となるのが遠立ち小斬りとレバー入れ遠立ち小斬りだ。この2つをうまく組み合わせて、自分の好きな間合いで相手を固めることができる。


遠立ち小斬りは固めの要だ。

基本的には、レバー入れ遠立ち小斬り→遠立ち小斬り→遠立ち小斬り→レバー入れ遠立ち小斬り、というループになる。
遠立ち小斬り×2のところでオーラバードの溜めをつくることも可能なので、2回目からのレバー入れ遠立ち小斬りのところでオーラバードを使ってもよい。遠立ち小斬り×2をガードさせると、間合いも適度に離れるので、小スラ(◆+C)や垂直ジャンプ小パンチといったところを使っていってもよい。垂直ジャンプ小パンチは、しゃがんでいる相手に昇りで当てることはできないので2択攻撃にはならないが、固めのバリエーションとしては十分効果的だ。
原則としてレバー入れ遠立ち小パンチで踏み込んだら、遠立ち小斬りなどの技をガードさせて、間合いを離したい。しかしパーフェクトでは打撃防御技が存在する。ジャンヌでは遠立ち大キックがそうだ。なんとかこれを固めのバリエーションに組み込みたいので、遠立ち大キックが当たる間合いに近寄りたい場合もある。そこでレバー入れ小パンチで踏み込んで、さらにレバー入れパンチや、レバー入れ中キックで近寄って、遠立ち大キック、という作戦も考えられる。レバー入れ中キックは相手の足払い系の技に強いので、その手の技で返してこようとする相手に有効だ。遠立ち大キックはこんな感じで、近い間合いで相手が反撃したくなるような時に組み込んでいくとよいだろう。


反撃しようとした相手の技を打撃防御技で返してやろう。

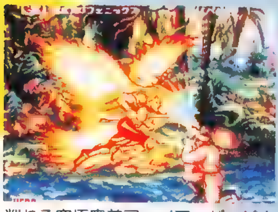
空中2発技出しができるようになったぞ

パーフェクトから空中で技を2回出せるようになった。ジャンプ小パンチは出っぱなし技なので、警戒の意味も込めて昇りで出しておこう。また空中ガード可能な技で、落としにくると読んだ時は、空中ガードも使いたい。
連続技は、ジャンプ中or大キックから入って、しゃがみ中キックキャンセルフラッシユソードとつなげてみよう。
パーフェクトからの新システムに、ガードはじきというものがある。ジャンヌの場合近立ち大パンチがその技だ。跳び込みがガードされる時には、ジャンプ中or大キックから近立ち大パンチを出してみよう。そこから遠立ち小パンチの固めを狙うことができる。


ジャンプ中or大キックはめくりも可能だ。


跳び込んでガードはじきだ!

相手のガード崩しにちゃんと対処しないと、大パンチなどが入るので狙って損はないぞ。
相手のジャンプに対しては、ジャンプ斬りや、遠立ち大キックで対応していこう。


削れる究極奥義ファイアーバード!


対空遠立ち大キックは健在だ。



対戦攻略

JANNE

フレゼント

ブラウン博士の新兵器満載!
ブロッケン

遠距離砲撃、対空迎撃に今回は空爆モードが加わる。

担当：ギイ

これまでとシステムが変わり、中攻撃が加わったワーヒーパーフェクト。つまり通常技の数が1・5倍に増えたわけだ。そこでまずは通常技を中心に見ていくとしよう。

●しゃがみ中パンチ

以前のしゃがみ大パンチと同じだが、キャンセルがかかる。「伸びる」系の技で唯一キャンセルのかかる技なので活用していこう。

●立ち中パンチ（近）

待ちを崩す新システムのガードはじき技。ブロッケンはこのアッパーチョップがそのガードはじき技だ。この技で相手のガードを崩した後に技が入るかどうかは相手の反応次第なので、安定するなら小スパークサンダー。一発を狙うなら、ゲージMAXのハリケーンアームか、ジャーマンエクスプロージョンだ。



キャンセルがかかんないのが残念。何入れよっかな?

●立ち大パンチ（近）

アームパンチがなくなったと思ったらこんなところに残っていたぞ。2段技でどちらにもキャンセルがかかるので連続技に組み込んでいこう。

●立ち小／中キック

いわゆるローキック（足払いではない）だ。リーチはあまりないが、判定はそこそこ。

どちらもキャンセルがかかるぞ。

●レバー中立ち大キック

今まで今イチ使い道のない技だったが、今回、しゃがみガード不可の中段技になっている。間合いによってガードはじきの立ち中パンチと使い分けていこう。



しゃがんでる奴にゃコレ。
逃げ大パンチも当たるぞ。

これ以外の技はほぼJETの頃と一緒。しゃがみ小パンチのリーチが心もち長くなったかな?ってぐらい。

レバー前入れで変化したのは大キック（遠／近）だけだ。

メッサーシュミット空爆!

性能は相変わらずピカイチのこの技。対空技として使ったり、相手の技の空振りに合わせたりと大活躍。しかし今までは、空振りしてしまうと途中で降りられるとはいえ、大きな隙ができてしまっていた。

それを防ぐことができるのが今回の新技、ジャーマンボムだ。メッサーがスカったらとりあえず小or中ボムで反撃を封じよう。

もちろん攻めにも活用することができる。大キックのボムを相手の目の前に落としておき、すぐに背後に着地、ガード方向を惑わすのも効果的だ。



ハハハハハァッ！追ってこられまい！



前方に爆炎が進む大ボムを置いておき、



ガード方向はどっちだ。（正解は右→左にレバー入れ）



大ボムと見せかけて小ボム。着地して投げたれ。

また、ジャンプ小パンチの後、メッサーや他の通常技が出せることを利用して、メッサーと見せかけて跳び込むといった手も使えるぞ。

「跳ばせて落とす」も忘れずに

接近戦に強くなったとはいえ、攻め込まれればさすがにキツイ。そこで重要なのが、牽制と対空技だ。

牽制に適しているのは何といっても小ロケットパンチ。通常技ではレバー前大キックや、キャンセルのかかるしゃがみ中パンチ。こういった技で固め、相手が待っているようなら、メッサーやダッシュで攻め込み、跳んでくるようなら対空技で追い払う。

対空技はやはりハリケーンアームがベスト。小では出ている時間があまりにも短いので普段は中を使っていこう。

遠間ならメッサーシュミットアタックや立ち大パンチが使える。

近立中パンチも使えるぞ。

自己満足対空として、ジャーマンエクスプロージョンと、ABC挑発というものもある。

「ポチッとな」はどう使う?

究極奥義、ジャーマンエクスプロージョン（以下ジャーマンEX）。あのセリフ、声を聞くためだけにでも使いたい技だが、出るまでが遅く、今のところこれといった利用法は見つかっていない。

しかしヒーローゲージMAX時のジャーマンEXなら話は別で、至近距離ではガード不能となる。立ち大パンチをガードさせてキャンセルジャーマンEX…ひどいかも。



これで落とされたら精神的KO。



おお!偉大なり愛のパワー
ラスプーチン

強力パワーUPの…チン。彼の力を…発揮できる「…の伝…」を今ここで公開しよう!

パーフェクトになり、色々な意味でパワーUPしたラスプーチン。彼のパワーの源である愛の力。これを遺憾なく発揮できる"愛の伝導書"。これには闘いに明け暮れ、愛が足りない子羊たちをこらしめるスベが記されている。

これをひもといていこう!

愛の伝導書 第一章 愛ある通常技用法

必殺技の概要は前号のワーヒーパーフェクトのコーナーで記したので、それらを序章として扱い、第一章では通常技の使用法を説明していこう。

●牽制に使用する通常技

ラスプーチンは密着よりもファイヤーで跳ばして落とすのが基本となる。

対空技は後述するとして、誘い技となるファイヤーの撃ち方に問題がある。

ファイヤーは単体で使うとよまれやすい。そこで何らかの技で中距離を保ちつつ、その技にキャンセルをかけて出していくのが相手を固める上で重要になってくる。

主にキャンセルをかけやすく、牽制しやすい技はしゃがみ中パンチ。当たりも良く、使いやすいはずだ。

しかし、このパターンとて、キャンセルをかけた後に跳び込まれることがある。そういう相手には愛のコサックキックをキャンセルして出そう。こうするとキャンセルファイヤーを跳ぼうとした相手の出鼻をくじくことができる。

ちなみに愛のコサックキックは小ならガードされても反撃は受けにくいので、牽制技としても使えるぞ!





しゃがみ中パンチは牽制に使えつつ、キャンセルして、ファイヤー。これで相手の状態を見るのが基本。

コサックキックで相手に接近したら着地後が重要。次の選択ができる。

①しゃがみ小パンチからの連続技を入れて固める。
②バックダッシュまたはバックジャンプで一時引く。
③もう一度小コサックを狙うか着地投げを狙い、2択にする。

①は相手がガードに徹している時に有効。しゃがみパンチからの有効連続技は、**しゃがみ小パンチ×2→しゃがみ中パンチ→ABC同時またはしゃがみ大パンチ**がベスト。これでガードされてしまったら中パンチにキャンセルをかけて固めパターンに持って行くこと。

②は、小コサックガード後、相手が素早い技を連打してきた場合に用いる。バックダッシュしてからアクセルスピンや立ち大パンチを出すと追いかけようとしてきた相手を止めることができる。

バックジャンプした時は空中ファイヤーで牽制するか、大きいキャラにはバックジャンプと同時に大パンチを出すのも有効だ。

③は色々とガードと反撃を使い分けてくる相手に使う。

投げ技は威力がないが、ヒーローゲージを溜めるのに最適だ。決めればほとんど溜まるぞ!

●対空技として使う通常技



小コサックキックはかなり使えるぞ!

見てから出せる対空技はヒーローゲージが溜まっている時のアクセルスピンぐらいである。その他は先読みで置いておくのが常識。判定はどれもかなり強力なので信頼性がある。

たとえば立ち大パンチのデコピンは前作と違ってかなり使いやすい。この他にも立ち大キックも使える。

バックジャンプで対応するときは、大キックか大パンチで対応しよう。

このように通常技とキャンセルを使い込なすだけでもかなり闘えるということを覚えておこう。



対空技はかなり豊富だ。使い分けよう。

愛の伝導書 第二章 愛ある拷問と花園の利用法

連続技でABC同時の愛の拷問が入るので、相手を小さくするチャンスが多いと思う。

そこで小さくさせてから何をすればよいかを説明しよう。

小さくすると何が得なのか?答えは削りにある。ほとんどの技が当たらない上に投げられない。しかし、ガードさせるだけで削れるというおいしい所がある。

小さくなった相手には基本的に立ち小キックで攻める。キャラによってはしゃがみ小パンチが入るのでここからABCをつないでもおもしろい。

小さい時に再びABCを当てると時間を延長できる。

この小さい状態でも大足払いなども使えるぞ。

最後に秘密の花園はガード不能ではあるが出るのが遅いのでヒーローゲージ付きはどう使ってもばればれになる。起き上がりに重ねよう。



起き上がりに重ねていけ〜アアーン!



小さくしたら立ち小キックが基本。



対戦攻略

RASPUTIN



(大阪府　水灰さん)スゲー気合が入っている作品！風魔に対する愛を感じるぞ！

超不定期連載



だんだんと軌道に乗ってきた、ADKの小部屋。増ページ希望の声もあるんだよね（ニヤリ）。

ボ頭ももやーん

(兵庫県　[illegible]さん)初のタイトルイラストです！風魔の表情が[illegible]

気合を入れろ!

早いもので、今回で6回目となった（いいんだよな？）「ADKの小部屋」である。

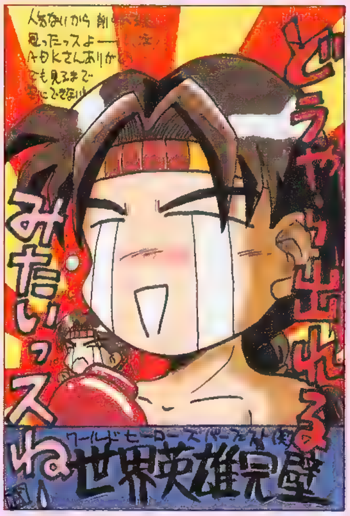
ハガキもだんだんと増えてきて、常連さんから新人さんまで、かなり充実してきたぞ。募集していたタイトルも集まってきたし。

しかし、文章ネタが一通もこないのだ（まあ、カラーページだからね…）。このままでは、このスペース（文章スペース）に書くことがなくなってしまう…。

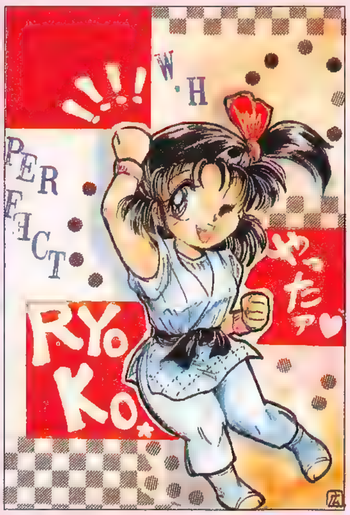
つーことなので、文章ネタを積極的に募集するぞ。WHに関する質問や熱い想いを送ってくれれば、このページで扱っていく予定だ。また、イラストの裏にでもコメントや質問、要望なんかでもいいから書いてくれると、非常に助かるんだな（読者様に頼りきってるな…）。

これ以外にも、イラストや切り絵、タイトルも随時募集しているので、こっちも送ってくれーい。採用された人には、ADKオフィシャルブックをプレゼントしちゃうぞ。

次の小部屋は、次号か次々号の予定（ああ、不定期だなあ…）。待っててね。



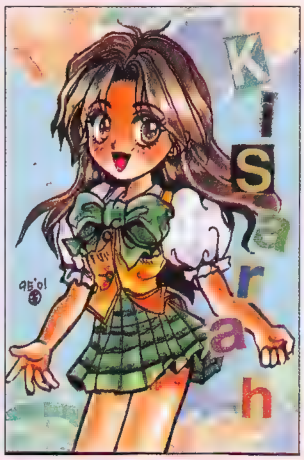
(東京都　ゴージャス武夫さん)我ら編集部員も、彼らは消えているであろうと予想されていたのだ…。



(鹿児島県　城弥広己さん)たくさんのハガキをありがとう！もっと投稿しておくれ。



(山形県　茶柱芹さん)ひさびさのキサラ嬢です。最近はWHPに押されぎみ…。



(福岡県　志斗郭也君)ニンコマのレイア・ドラゴン嬢。ミニスカの忍者、それがADK。



餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

ついに、秦兄弟の攻略を開始!さらに家庭用での使用コマンドも公開だ!

前回の紹介では、特殊なコマンドを入力することによって隠し超必殺技を使えるようになったが、ほかにも特殊コマンドがあったのだ。

超難度CPU戦エキスパートモード

これは、対CPUが非常に強くなってしまうものだ。やり方は…。

ゲームスタート時の「HOW TO PLAY」画面中に、レバーを←→←→N→←→←と入力する。すると、レベル表示が「EXPERT」となるはずだ。



この画面で、コマンドを入力だ。



すると、レベル表示が…!

このモードは、CPUのレベルが爆発的にアップするぞ。ダメージは大きいし、キャンセルは当たり前のように使うし…。自分の腕に自信のある人は、このモードでプレイしてみて。

また、このモードでは「5人目の山崎」は出てこないが、必ず秦兄弟に会えるようになっているぞ。

ちょっぴり速いようなスピードアップモード

このモードは、実際のスピードがアップするのではなく、技が当たっただときの「HIT STOP」と呼ばれる時間が短くなるのだ。よって、コンビネーションや連続技の入力を少し早くしなければならないのだ。

そのやり方は…。

キャラクターセレクト時に1Pなら1P側のスタートボタン、2Pなら2P側のスタートボタンを押しながら、キャラを決定する。


ここで、スタートボタンを押しながら、キャラを選べばいいのだ。

途中で乱入された場合、乱入したプレイヤーにモードの選択権があり、コマンドを入力しなければ、ノーマルモードに戻ってしまう。

エキスパートにスピードアップ、さらに潜在能力まで引き出そうとすれば、ゲームスタートまでに色々な特殊コマンドを入力しなければならないのだ。なんともいそがしいゲームだ…。

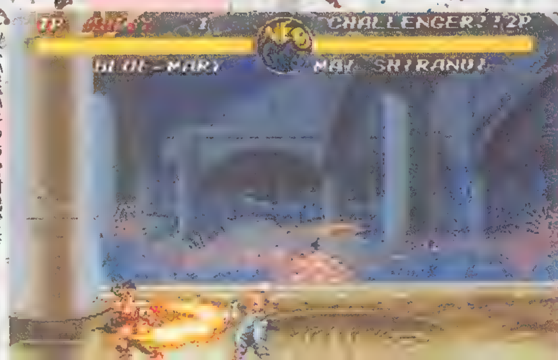
家庭用のお約束

なんと、家庭用のみだが、ボスキャラである、山崎と秦兄弟を使うことができるのだ。

使用コマンドは、左表の通りだ。

また、家庭用のCD版では、「ちびっこシステム」というのがあり、小さいキャラ同士で対戦ができるのだ。コマンドは…。

キャラクター選択後にある真っ白な画面の間に1Pと2Pの「B+C」ボタンを押しっ放しにすれば成功だ。



こんな小さいキャラで対戦できるのだ。

山崎、秦兄弟使用コマンド(家庭用専用)

1、一度ゲームをクリアした状態のメモリーカードが必要です。
2、次にそのデータをロードし、次に「NEW　GAME」にします。
3、キャラクターセレクト画面になったら次のコマンドを入力します。

①テリーにカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
②ホンフゥにカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
③舞にカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
④ギースにカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
⑤ボブにカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
⑥双角にカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
⑦アンディにカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
⑧バッシュにカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
⑨ジョーにカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
⑩マリーにカーソルを合わせ、Bボタン(音がします)
以上でコマンドの完成です。
(「HERE COME NEW FIGHTERS」の文字が表示されます)

※コマンド入力を失敗すると「ブー」という音がします。➡最初からやりなおしです。

秘伝書はいただくぞ

秦兄弟攻略

**山崎までしか攻略してなかった
4人分の兄弟攻略法を伝授。
基本は全キャラ同じだけど。**

担当:㊙
協力:KAL、ギィ

跳ぶのを待つのが基本

こちらが様子を見ていると必ず秦兄弟は跳び込んでくる。これを対空技で落とすのが基本パターンだ。テリーはパワーダンク、アンディは昇龍弾かしゃがみ大パンチ、ボブはしゃがみCで、ギースはしゃがみ大パンチでそれぞれ跳び込みを返すこと。

これらの対応パターンだけでも秦兄弟に勝つことができるが、ここではさらに、各キャラごとの特殊なパターンを見ていくことにしよう。

テリーで兄弟に勝つ

テリーは例の連続技があるのでまったく問題なく兄弟に勝つことができるだろう。

まず、少し相手と距離をとって大クラック。これが当たってもガードされてもしゃがみ小パンチにとにかくつなげる。そして、しゃがみ大パンチ大クラックへ。これをひたすら繰り返せばOKだ。

また、このパターンをパワーウェイブをうって、オーバースウェーを誘うことから始めればより確実。ただし、兄は飛び道具はね返しの必殺技があるためパワーウェイブを撃つときは十分に距離をとること。



クラックから、



しゃがみ小パンチ、



しゃがみ大パンチ。そして、再びクラック。

アンディで兄弟に勝つ

秦兄弟もほかのキャラと同じく、アンディCPU基本パターンが使える。使うパターンは、幻影・不知火パターン。



幻影・不知火で帝王天耳拳を誘って、



投げる。

例のごとく前ジャンプから幻影・不知火を出す。ここで帝王天耳拳を出してくれたらいただき。投げにいこう。跳び込む位置が近すぎて、帝王天耳拳の着地を投げにいけないときは大足払いを出すといいだろう。

ギースで兄弟に勝つ

ギースのCPU基礎パターンのダブル烈風拳で押すパターンでいく。また、ダブル烈風拳だと跳び込まれたときは対応が遅れてしまうので烈風拳連打でもいい。

これまたテリーと同じく、兄は帝王他心拳があるため近距離で烈風拳を撃つことはやめよう。相手の様子を見て対応するときは前にも書いたとおり、跳び込みをしゃがみ大パンチで返す。ただし、タイミングによっては相打ちになったり、一方的に負けてしまうので避け攻撃なども使っていくといいだろう。



ダブル烈風拳モード発動!



対空は安定したものを使おう。

ボブで兄弟に勝つ

ボブは対空技が安定しているので相手の出方を見たほうがいい。兄弟が近寄ってきたらしゃがみ小パンチで追っ払うこと。近くで跳び込まれたときや、小ジャンプで跳ばれたときはしゃがみ大パンチで落とす。遠くから跳ばれたときは立ち大キックで落とす。

しゃがみ大パンチで落としたときは相手はダウンする。ここにレバー前+Cのスライドヘッドバットを早めに重ねると、起き上がりに帝王天耳拳を出してくれることがある。そしたら、しゃがみ小キックからバイソンホーンの連続技を決めてやること。



しゃがみ大パンチを当てて転ばして、



レバーを前へ入れCを重ねる。



帝王天耳拳を出してくれたら、スキに連続技を叩き込め。

以上で以前に攻略した4キャラの兄弟攻略を終わる。苦労してSランクをたくさんとって兄弟に会っても、エンディングはたいして変わらない。無難にクリアを目指すなら、兄弟は出さないほうがいいかも?それでは、続いて舞と、ホンフゥのCPU攻略もいってみよう。

急げ、真のエンディング目指して CPU攻略 不知火 舞

舞は攻撃力が低く、強力な連続技も持っていないので、兄貴を出すのは結構シンドイぞ。

担当:不知火友の会　KKYーいなりん

基本戦法その1

この戦法は舞に限ったわけではなく、ほとんどのキャラが対CPUパターンとして使うことができる。

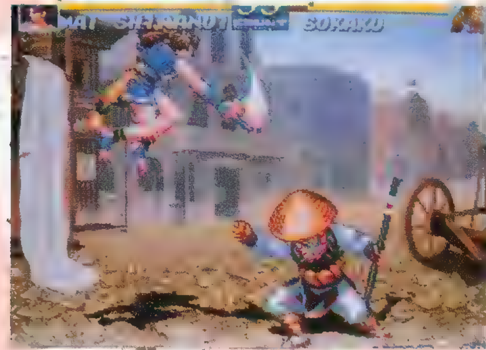
まずCPUに向かってジャンプして、すぐに昇りで小パンチか小キックを出す。CPUはこれに反応して対空技を出してくるのだが、これが地上の対空技の場合こちらはジャンプ中なので当たらない。

こちらが下降してくるときCPUは対空技を空振りしたあとなので、そのスキにジャンプ攻撃からの連続技を入れる。

舞の場合はジャンプ大パンチか大キックから大足払いの2段を入れて転ばせ、CPUの起きあがりに同じように繰り返していく。

この戦法はアンディやヒガシなどの無敵対空技を持っているキャラには、使わないほうがよい。

またこの戦法はいまいち信頼性が低いのだが、秦兄弟を出すためにはCPUを早く倒さなければいけないので、この戦法を使うキャラが何人かいる。



ジャンプ小パンチを昇りで出して、



ジャンプ攻撃を当てる。

基本戦法その2

少し間合いを離して花蝶扇を出し、CPUの動きに対応する戦法。



離れて花蝶扇を出して対応する。

CPUが跳びこんできたときは、着地点に大足払いの先のほうを当てるようにする。

CPUがオーバースウェーをしたときは、対オーバースウェー攻撃を当ててこれにキャンセルをかけて龍炎舞の連続技を入れる。またキャラによってはオーバースウェーをしたあと、そのまま通常ラインに戻ってくるので、そこに立ち大パンチを重ねておいてキャンセル龍炎舞を当てる。

キャラ別攻略

ここからはキャラ別に細かく書いていくのだが、1人目にはマリーを選ぶものとする。

VSブルー・マリー

まず基本戦法その1で転ばせる。そしたらバックダッシュで間合いを開けて、マリーの起きあがりに必殺忍蜂を出す。するとマリーはジャンプしようとして、当たることが多い。もしガードされても大足払いを出せば当たることが多い。

忍蜂パターンがうまくいかないときは、基本戦法その1を繰り返してもよい。


はまればコレだけで倒せる。

VSボブ・ウィルソン

試合開始と同時にバックダッシュを1回して、基本戦法その2。跳びこんできたら大足払い、オーバースウェーをしたら対オーバースウェー攻撃キャンセル龍炎舞で転ばせる。

そしたらボブに密着して、起きあがりに立ち小キックを重ねると当たることが多いので、キャンセルして龍炎舞を入れる。

VSジョー・ヒガシ

開始と同時にバックダッシュを1回して花蝶扇を出して、硬直が解けたらダッシュ大キック。すぐにバックダッシュを1回して、また繰り返す。

ヒガシはオーバースウェーからそのまま戻ってくることが多いので、花蝶扇をオーバースウェーで避けられたら戻ってくるところに立ち大パンチを重ねてキャンセル龍炎舞。

VSフランコ・バッシュ

基本戦法その1。もしうまくいかないときは、遠間で花蝶扇を出すとウェービングブローで抜けてくるので、そこにしゃがみ大パンチ→龍炎舞を当てる。

VS山崎竜二（1回目）

開始してすこしさがり龍炎舞を出すと、勝手に当たってくれる。そしたら山崎に密着して、山崎が完全に起きあがったときに立ち小キックを出すと、ほとんど当たるのでキャンセル龍炎舞。また密着してこれを繰り返す。


大足払いは先のほうを当てるように。


立ち小キックの当たるタイミングを覚えよう。

もしパターンが崩れたときは、山崎が歩いて近づいてくるときに龍炎舞を出せば、勝手に当たってくれる。

これでどうだ!
最新ゲーム情報

VS不知火舞

CPU舞もオーバースウェーからそのまま戻ってくることが多いので、花蝶扇でオーバースウェーに避けさせて、戻ってきたところに立ち大パンチ→龍炎舞を当てる。

VSアンディ・ボガード

まず手前のラインにオーバースウェーして、Dボタンのオーバースウェー攻撃を出す。これが当たったらレバー下B＋Cを出せばこれも当たる。



これで奥のラインに飛んでいく。



このとき立ちで出すと負けることもある。

オーバースウェー攻撃をガードされたらバックダッシュで間合いを離して、また手前のラインにオーバースウェーするところから始める。

1度転ばせたら起きあがりに龍炎舞の先のほうを重ねると、当たることが多い。

VSホンフゥ

近間で立ち小パンチを空振りすると、ホンフゥは九龍の読みか制空烈火棍か雷光石火の地のどれかを出してくる。



これを出してくることが多い。

九龍の読みには大足払いを、制空烈火棍には立ち大パンチ→龍炎舞を、雷光石火の地はガードしたあとに大足払いを当てる。

VS望月双角

基本戦法その1。もしうまくいかないときは、間合いを離して花蝶扇を出して、跳びこんできたところに大足払い。

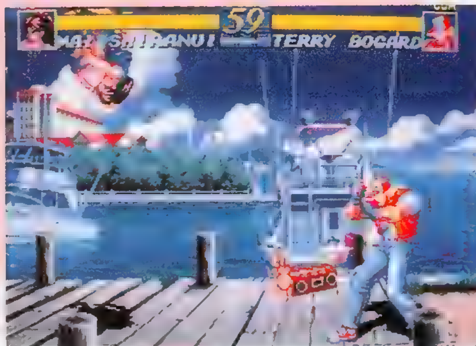
花蝶扇に反応よく跳びこまれると大足払いが間に合わないが、このときは双角がジャンプしたらバックダッシュして間合いを開けると、双角は2回続けてジャンプするのでここに大足払いを当てる。

VSテリー・ボガード

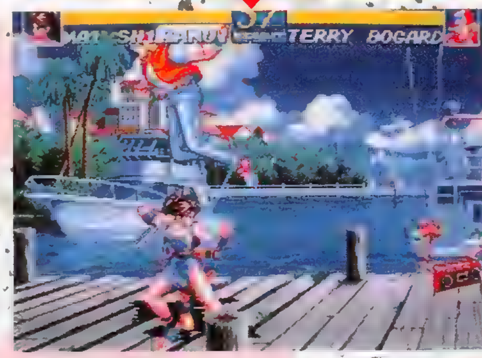
バックジャンプしてレバー下A＋Bのムササビの舞のフェイントを出すと、テリーはダッシュして近づいてきてからパワーダンクを出す。

歩いてパワーダンクの下をくぐり、着地したところにしゃがみ大パンチ→龍炎舞を当てる。

端に追いこまれてしまったらしゃがみガードしながら待ち、バーンナックルにしゃがみ大パンチ→龍炎舞を当てる。また跳びこみを立ち大キックで返すことができる。



ムササビのフェイントで誘って。



パワーダンクを歩いてくぐる。

VSギース・ハワード

開始と同時に基本戦法その1で転ばせる。そしたら起きあがりに大足払いを重ねれば、かならず当たる。



コレだけやっていれば勝てる。

大足払いを重ねるタイミングはかなり早めで、倒れているギースのグラフィックが動いたらボタンを押すとよい。

VS山崎竜二（2回目）

開始と同時にバックダッシュを1回して、龍の舞を空振りする。山崎がダッシュしてきたら大足払いで、奥のラインにオーバースウェーしたら戻ってくるところを大足払いで転ばせる。

このとき手前にオーバースウェーしたときはガードする。山崎がボーッと立っているときは蛇使いを出そうとしているので、しゃがみ小パンチでこれを誘う。

1度転ばせたら1回目の山崎と同じように、起きあがりに立ち小キック→龍炎舞を狙っていく。

VS秦崇秀

開始と同時にバックダッシュして間合いを離す。そして龍炎舞を出すと、これに反応して帝王天眼拳を連発するので、龍炎舞の硬直が切れたらジャンプで跳びこむ。

このときジャンプの頂点付近で大キックを出すと、これに反応して帝王天耳拳を出してくることが多い。この着地に立ち大パンチ→龍炎舞を当てる。

1度転ばせたら龍炎舞の先のほうが当たるような間合いで、起きあがりに龍炎舞を空振りすると、これに反応して帝王天耳拳を出すので立ち大パンチ→龍炎舞を当てて、と繰り返す。



龍炎舞を早めに空振りして



帝王天耳拳を誘う。

VS秦崇雷

1度転ばせれば弟と同じように龍炎舞を空振りして帝王天耳拳を誘うパターンが使える。ただ帝王天耳拳のスキがかなり小さい、ということを頭に入れておこう。



燃やせ～燃やせ～真っ赤に燃やせ～(何の歌だっけ?)

CPU攻略

ホンフウ

操作さえミスらなければギースまでは余裕。ファイティングレベルも安定して高いぞ。

担当:V.ジオラーハマー(SFC発売記念)

まず第一に、ホンフゥのCPU戦攻略にあたって最低限必要なことがある。それは、**必殺技をほぼ完璧に出せる**ということ。いや、ここで笑ってしまったアナタ、意外と出ないモンなのですよこれが。原因は恐らくボタンの入力タイミングがシビアなところにあると思われる（早過ぎても遅過ぎてもダメ）ので、こればかりは体で覚えてほしいところ。

ハメパターンの基本型はこれ

「攻略」ということで、確実に勝つためのパターンを紹介する訳だが、全然違うやり方がいくつかあるので、それぞれ簡単に説明しよう。

小足烈火棍パターン

特定のキャラは、キャンセルで烈火棍をつなげると立ちガードしてくらってくれる（烈火棍の出始めは立ちガード不可能）。ただ、威力のある技にキャンセルをかけると間合いが開いて立ちガードされてしまうので、比較的合わせ易い小足払いを密着して使うことになる。まずは烈火棍・投げ・大足払い（間合いが開かずに転ぶのでひそかに便利なのだ）でダウンさせ、その起き上がりに狙っていこう。注意点としては、画面端以外で烈火棍を当てると間合いが離れてしまうため、すぐにダッシュしてさらに少し歩かないと続けてハメられないぞ。

ちなみに餓狼3のシステム上、きちんと技を重ねておけば起き上がりに投げられることは絶対にないので、安心して近付いて大丈夫。



別に小パンチでもいい。でも立ち小キックはキャンセルできないので×。

電光石火の天・スウェーパターン

一部のCPUに電光石火の天を使った場合、攻撃が届く前に直接返されない限り反撃は受けない。しかもこちらが動けるようになるのと同時に大技を重ねようとしてくるので、すぐにスウェーして戻ってくればその隙に当てることができる。戻りにはC攻撃を使い、別ラインに飛ばしたらすかさず対スウェー攻撃で追い打ち。慣れれば結構効率良くダメージを与えられる。



すぐにスウェーすれば…、



こうなる。慣れないうちはDで転ばせてもいいぞ。

立ち小パンチパターン

タイミング良く立ち小パンチで出るヌンチャクの先を当てるだけ。何かしようとするが、CPUは反応してこちらの判定が強いのでことごとく潰してくれる。間合いがそこそこシビアで、勝つだけなら楽勝だけどパーフェクトは難しい。



技出さなきゃくらわないのにねぇ～、ヒヒヒ。

クイックスウェーパターン

対秦兄弟専用パターン。適当な間合いでタイミング良くクイックスウェー攻撃を出すだけでほぼ必ず当たってくれる。ただ間合いの調節が難しく、長続きしないのが欠点。

これらのパターンが使えるキャラには項目の文頭に太字で明記しておくけど、固有のパターンを使うキャラも結構多いので、書いてないキャラについては本文を注意して読んで下さい。

そうそう、最初に選ぶキャラは東がいい。というか、もし3、4人目あたりで出てこられると大変なコトになるからね。

ジョー

1人目だけあって大抵の攻撃は喜んでくらってくれるはず。レバー前＋大キックを当てまくるもよし、ワザと減らして超技を連発、Sをとって稼ぐのもまたよし。そのかわり、タイガーキックのせいで完璧なパターンは今のところまだ見つからず（ゴメン）。

ボブ

小足烈火棍パターン

近付いてきたら小烈火棍。カスらせれば反撃は受けないので、そのうち転ばせられるでしょう（オイオイ）。そうしたらダッシュ＋歩きで近付いてハメるワケだけど、ボブのみ他のキャラと違って起き上がるのが極端に遅い。近付くのが楽な分タイミングがとりにくいので注意しよう。

マリー

小足烈火棍パターン

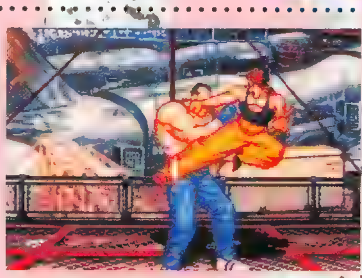
こいつも基本は同じ。ボブと違いしゃがみガードできない必殺技は使ってこないので、しゃがみガードでジャンプやストレートスライサーを待つのもヨイかも（もちろん烈火棍で返すのだぞ）。ハメで使う烈火棍は、画面端でない時は小じゃないと次に続けづらいので注意。

フランコ

小足烈火棍パターン

一応パターンにはなるが最初に転ばせるまでが大変。と思いきや、実はもっと楽に勝てるやり方があるのだ。それは、**大ジャンプ小キック連打でフランコのまわりを跳びまわる**

そう、キャラ性能に頼った何とも卑怯なやり方（？）で楽々パーフェクトがとれてしまうのである。最初に跳び込む時のみ危険なので、バックステップで距離をとってからダッシュ大ジャンプで突っ込もう。



何か対戦でも使えそう…。ヒドイねこりゃ。

山崎（1回目）

2回目と同じなので、そちらを参考に…。

舞

電光石火の天→スウェーパターン

電光石火の天はスタート時ぐらいの間合いから大で出そう。もし舞を跳び越してしまっても大丈夫。同時に跳び込んできても空中で丸まっている間に撃墜してくれるので、すかさずバックステップで間合いを調節しよう。スウェー攻撃・対スウェー攻撃と当てた後、キャンセルで電光石火の天を出せるとスピーディーで気分がいい（?）。

アンディ

小足烈火棍パターン
電光石火の天→スウェーパターン

どっちも使える代わりに、昇龍弾やスウェーで非常に逃げられやすい。最初は小足烈火棍を試みて、もしダメージをくらって体力が点滅したらスウェー→対スウェー→キャンセル乱舞で一発逆転を狙ってみよう（ムズいけど）。

ホンフゥ

小足烈火棍パターン

バックジャンプで電光石火の天を誘って烈火棍で燃やし、パターンにハメる。このパターン、実は小足払いの代わりに烈火棍フェイント・（同じ操作でB+D）でもできるのだけど、ホンフゥは技を重ねるとよくスウェーするので、できればこちらを使ってみよう。



「制空…」おっ、隙だらけ!?



「烈火こ〜ん!!」CPUに決められるのは気分イイね。

双角

立ち小パンチパターン

楽勝。ただし体力が点滅すると反応パターンにスウェーが加わるので、パーフェクトが欲しい人は超反応で烈火棍を出そう。



これでスカされてもすかさず出せば当たるぞ。

テリー

立ち小パンチパターン

双角より多少間合いの調節が難しい。遠目から攻撃しないと足払いで結構ダメージをくらってしまうぞ。パワーウェイブと相打ちになってしまうのは仕方ないでしょう。

ギース

まず、①近付いてきたらギリギリ届くように大足払い。あまり引き付けると投げられてしまう。大抵はスウェーして近付いてくるので、②スウェー攻撃をガードしてから小の電光石火の地を出す。これをガードしたら、③小足払い→電光石火の地→小足払い→…と繰り返して削る（頭突きにならないように注意）。そのうちギースは垂直ジャンプでよけるが、そうしたら④電光石火の地を頭突きにして転ばせ、起き上がりに大足払いを重ねておく。キチンと置いておけば結構な確率で転ぶので、これでできるだけダメージを与えよう。

山崎（2回目）

バックステップで間合いを開け、ダッシュ大ジャンプ大パンチ（キック）をジャンプの頂点付近で出す。山崎をはたき落とすかスカるかになると思うが、スカった時はサドマゾの用意をしている間にC投げで投げてしまおう。うまく投げたら、山崎が起き上がった直後にまた大ジャンプ大攻撃をスカして跳び込めば、着地と同時にまた投げられる。



小足をスカされたら地→すぐ頭突きを置いておく。

秦兄弟

クイックスウェーパターン

スタート直後からこれでいける。たまに届かないようにタイックスウェー攻撃を空振りすると相手が固まってしまうことがあるが、この時は一定距離まで近付かなければ体力が勝っているとそのままタイムオーバーで優勢勝ちできる。個別のやり方として、弟はジャンプを待って烈火棍で返したり、兄に対して電光石火の天・小烈火棍とガードさせて対空必殺技の空振りを誘うなどといった方法もあるが、弟はこっちのほうが確実に勝てるかも。

・危険なのはアンディ、ギース、秦兄弟あたりかな。小足烈火棍パターンは途中で相手を気絶させられるので、潜在能力を使えばSが狙えるぞ。



追いつめられたらバクチ烈火棍でふっ飛ばそう（スマン…）。



首領蜂 DonPachi

首領、稼ぎ過ぎてスミマセン！

今回は3面の攻略と1面の稼ぎパターンを極めるぞ。

担当：蜂より忙しい立来多

「首領蜂」が発売されて一カ月。順調に攻略は進んでいるかな？

「ちょっとここの攻撃厳しすぎるよ～」などとお悩みのアナタ、今回は最初の難関である3面をバッチリ攻略していくぞ。

「もう1コインで一周しちゃったよ！」という腕自慢のキミには、1面の超稼ぎパターン法を伝授しよう。稼ぎをやらずして、首領蜂を語るなかれ！

では、攻略に入ろう。

STAGE 3

のっけからヘリザコがラッシュをかけてくる。ここは大きく左右に動きながら、ショットを画面いっぱいにバラまくのがベストだ。弾が避けやすいし、ゲットポイントも稼げるので、一石二鳥だ。

少し進むと大型の船が2隻停泊している。この船はしつこく弾を撃つので出現即破壊が原則だ。

この辺りはヘリザコや戦車の複合攻撃もあるので、ショットに固定して戦っていこう。ヘタにレーザーを使うと、ザコどもに画面を占領されてしまうぞ！

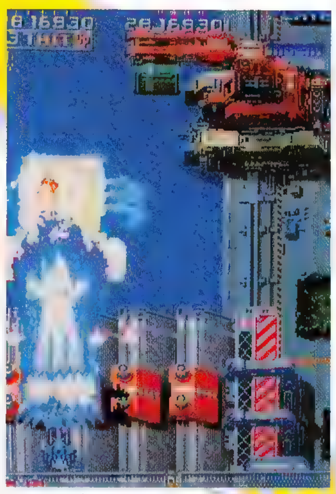


ショットに固定して戦う。遠くのザコもよく見て倒せ！

次は倉庫のような所からカタイ敵が現れる。こいつはレーザーで撃ってもすぐには死んでくれないなかなかのクセ者だ。直後にヘリザコもやってくるのでなおさら始末が悪い。



ヘリザコを一掃して、レーザーを撃ちながら待つ。



1発目は中央にいれば大丈夫。



2発目はできるだけ引きつけて右へかわそう。



ザコや地上物を消しながら、左のショットでトドメを刺す。

対処法は写真の通り。倒せばボンバーをくれるから逃さずに回収しようね！

次の刺客は中型の飛行機。右から出現することを覚えておいて、レーザーを出現直後から当てていこう。ヘリザコが出てきたらショットに変えて、落ち着いて弾をかわそう。

ここはザコがたくさん出現するので、稼ぐ人は中型機のところからつなげるだけつないでいこう。3面の中では最も稼げるところのひとつだ。

クリア優先の人は、戦車の隠れている倉庫（破壊可能）が2棟並んでいる場所に注意。この倉庫は面倒がらずに壊しておこう。



レーザーをできるだけ当てておく。



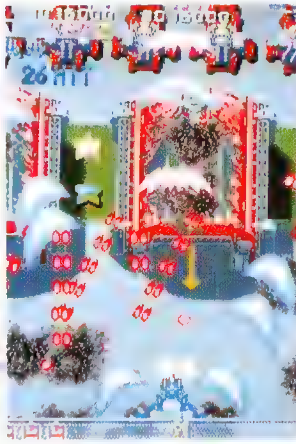
ザコが現れたらショットに変えよう。楽勝、楽勝！

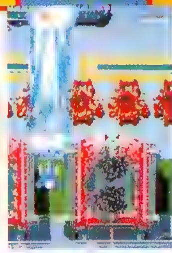
というのも、倉庫のすぐ後に連射砲台がズラリと並んでいるからなのだ。倉庫が一種の「バリアー」と化してしまうワケだね。

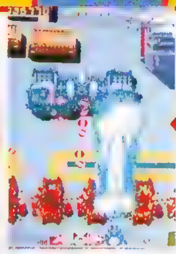
写真のように、倉庫を撃ちながら右（逆でも可）に寄っておいて、連射砲台の弾を大きく左に動いてかわすといいだろう。倉庫の背後は砲台がズラリ」と覚えてねー

ガツンと一発やってみろ!
攻略秘密特訓


画面上方に気を配りながら倉庫に撃ち込んで…、


撃ってきたら大きく動いてかわそう。


まず中央にラインを合わせる。


弾を撃ってきたら右に動いてこのすき間に入ろう。


次の弾を右にかわすと、同時にザコ戦車の弾もかわせる。


もうザコ戦車は弾を撃たない。中型戦車を倒せ！

そして3面最大の難関がキミを持つ！見てくれは特に怖いところはないが、とにかくカタくて避けにくい弾を撃つ中型戦車がそれだ。ここで苦戦している人はけっして少なくないだろう。

ではうまいやり方を紹介しよう。装備はレーザーに固定して、中央の位置にまず照準を合わせる。戦車が弾を撃ってきたら、最下段で少しずつ右に動いてそのつどかわそう。

この「少しずつ右に」がとにかく重要。弾を最小限の移動量でかわしつつレーザーでダメージを与えられるからであるが、理由はもうひとつある。

それは右側から単独で現れるザコ戦車（通称「スナイパー」）対策だ。ショットに変えて撃てばいいじゃないかと考えがちだが、ここで装備の変更を図るのはかえって危険だ（自機の移動速度が急に変わるため）。

やり方は写真を見てね。慣れればどうってことないぜ！

手強い戦車を片付けると、すぐにまた大型の砲台が現れる。これは真下からレーザーを撃っていけば簡単にやっつけられるけど、その前に右どなりの地上キャラを先に倒しておこう。放っておくと逃げ場がなくなるよ。

さあ、またまた難関だ！画面右側に小型の艦船が3隻並んでいる所から始まって、短い時間の間にカタイ敵とザコの複合攻撃がひっきりなしに繰り返される。

では連続写真で攻略していこう。ポイントは画面下から出現するザコ戦車を見落とさず「重ね撃ち」することと、臨機応変に装備を変えて戦えるかの二点だ。

ここをノーミスで抜けられるようになれば、「首領蜂」の面白さがさらに増すこと間違


最初の中型飛行機はレーザーで一気に倒す。


画面下のザコ戦車に重なりながらショットを撃っていく。


2機目の中型飛行機は、ザコ戦車に重なって撃とう。


左側と画面下のザコ戦車を撃ちながら右に移動して…、


3機目の中型飛行機を倒そう。


またまたザコ戦車に重なって、レーザーに変えながら右へ。


そしてこの敵に密着する。速攻で倒せば弾を撃たないよ！

いなしだ、ガンバレー

2面ボス

通称「根気のいるボス」。本体はすこぶる頑丈なので、撃ち込み量は気にしないで弾避けに専念したほうが賢明だ。

最初はザコ戦車と砲台が攻撃してくるが、これは問題ない。余裕をもって26ヒットコンボをつなごう。

今度は開閉式の砲台と地上キャラが現れる。前者は速い弾を、後者は遅い弾を撃ってくるので意外と避けにくい。ショットを撃ちながら大きく動くといいだろう。

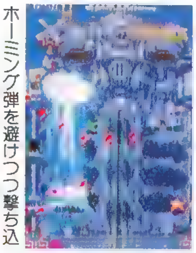
スクロールが止まるといよいよ本番スタート。まずは通常弾に化けるミサイルが飛んでくるので、左右どちらかに少し寄っておく。通常弾に変わり始めたら、反対側に大きく動いて避ければよい。ヘタに細かい避けをしようとするとかえって危険だ。

次はダイヤ型ホーミング弾の連続発射モード。ホーミング弾は少し進んだ後に1回だけ向きを変え、それ以降は直進する性質を持っている。

最もポピュラーな避け方は、ホーミングするまで止まって待ち、左右どちらかにかわす方法だろう。ところが困ったことに、この間に上からヘリザコが、下から地上キャラがときどき出現するため、弾避けに専念ができないのだ。

ヘリザコは絶対にすぐ倒すこと。ヘリザコのわずかな弾で、逃げ場は一瞬にして狭くなることを肝に銘じておこう！地上キャラは出現してもすぐには攻撃してこないので、ホーミング弾を誘導しながら重ね撃ちをすれば大丈夫だ。

そしてこのモードの間は、可能な限り左右の砲台をレーザーでダメージを与えておくこと。逃げ場がなくなってきたらショットに変えて反対側にかわすとよい。ホーミング弾だけならレーザーのままでもOKだ。



ホーミング弾を避けつつ撃ち込む。ヘリザコを逃がすな！

その「砲台」はホーミング弾モードの後に弾をバラまいてくる。逃げ場がものすごく狭いので、レバーの正確な微調整が要求される。

ここはレーザーを撃ちながら自機のスピードを遅くして避けよう。すると処理速度も落ちるため、自機周辺に空いたスペースを探しやすくなるのも長所だ。ショットだと微調整を失敗しやすい。



ゆっくり引きつけて避ける。ヘリザコを忘れずに倒せ！



スローをかけて、落ち着いて避けよう。

さらにホーミング弾をバラまく。このときはあらかじめ左右の端に寄っておき、少しずつ弾を引きつけながら反対側へ動いていけばよい。切り返すポイントがないので、追い込まれたら最後、ボンバーを使わざるを得ない。

この後もう1回砲台が弾をバラまいて、ボスの1サイクルの攻撃はおしまい。だいたい3サイクルすればボスを倒せるだろう。根気がいるけど、負けるなよ！

第二弾 1面稼ぎパターン

それでは1面の超稼ぎを公開しよう。目標スコアはズバリ130万点以上だ！

※なお本記事は、都合によりCタイプ使用を前提に作成しました。他の機体については、次号以降で解説する予定です。

〈ポイント①「左右の蜂」〉

スタート前からレバーを右に入れっ放しにしてまず右端の1匹目を取り、急いで左に切り返して2匹目を回収する。特にCタイプの場合は、ほんの少しのミスで取り損ねてしまうので注意。慣れるまではボンバーを使って2匹目を出そう。

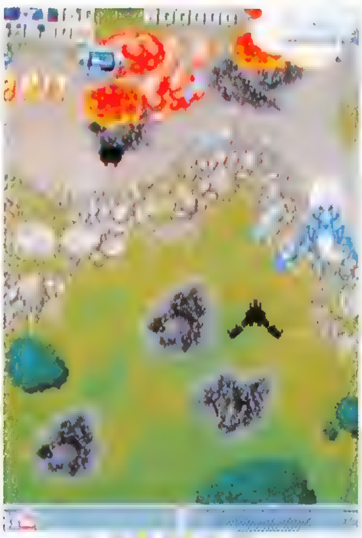


〈ポイント②「アイテムキャリアー」〉

最初のヘリザコ6機を倒し、キャリアーを写真のような状態までダメージを与える。しばらく放っておいて、画面下ギリギリのところからショットを撃ち始めよう。上に移動しながら左右のショットで周りの地上物を続けざまに倒し、右上のザコ戦車4台までコンボをつないで撃つのをやめる。



アイテムキャリアーのダメージと引きつけはご覧の通り。



ここまでつないで20ヒット。再び敵を集めよう。

成功すれば20ヒットになるハズだ。途中の右にある星アイテムも忘れずに。

〈ポイント③「31ヒット」〉

左側にヘリザコ4機を泳がせておき、最初の1機が下へ逃げ始めてから撃ちにいく。画面内すべての敵と、新たに左から現れるヘリザコ2機までまとめて倒す。これで31ヒットの完成だ。余裕があれば右側の星アイテム4個につないでもよい（実は星アイテムもコンボの対象になるので、これ重要！）。



ヘリザコが逃げ始めたら撃ち始めて…、

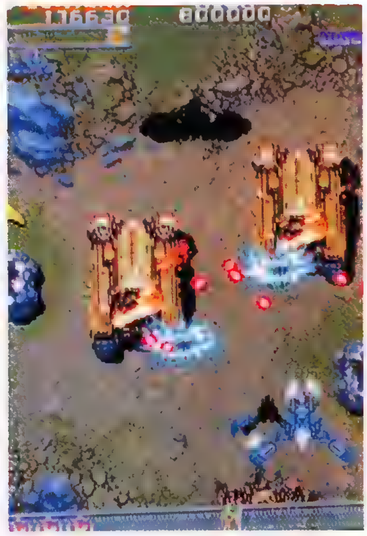


ここまでつなぐのだ！

〈ポイント④「中型機と星アイテム」〉

中型機2機に対して、レーザーを少し当てて第二段階にする。次に左側の砲台に向けてレーザーを撃ち、ついでに後方の蜂アイテムを出して破壊する。

この後、中型機に写真の位置でダメージを加え、倒す寸前で止める。少し待って、左に大きく動きながらショット


この位置からショットでギリギリまでダメージを与える。



星アイテムまでつなごう。

で両方同時に倒し、星アイテムからキャリアーへとつなぐ。数こそ少ないが、中型機の得点が高いので失敗すると数万点は軽くパーになるぞーコツは中型機にほぼ等量のダメージを調整して撃ち込めるかだよ。

〈ポイント⑤「箱」〉

最初のものは放っておき、右の2個目を先にレーザーで撃つ。破壊する寸前で撃つのをやめるのだが、箱は光らないため調整が難しい。慣れるまでは一気に壊してしまおう。

調整ができたら最初の箱をショットで破壊しにいく。このとき右側のショットが2個目の箱に当たらないように注意しよう。成功すれば、両方の箱がほぼ同時に壊れて、中にいるザコ戦車などとあわせて26ヒットになるハズ! そして3個目の箱の左側にある蜂を忘れずに回収しよう。


箱をつないだ決定的瞬間!キミにもできるかな?


ここまで粘ってから撃ち始めよう。

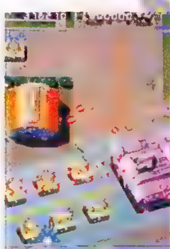
ここの稼ぎ方は前と同様に箱から先に壊してつなげばよい。

〈ポイント⑥「ザコ戦車ラッシュ」〉

大型戦車を破壊寸前まで撃ち込み、画面の左下で粘る。画面下ギリギリまで待ってからショットを撃ち、少しずつ右へ移動する。右側に星アイテム(計10個)があるので、つなぐついでに取っておこう。

次は右上にかたまっているザコ戦車につなぐ。ここはなるべく端にいる戦車から倒そう。そして全滅させる前に中央やや左側に移動して、残っている反対側のザコ戦車も巻き込んで仕上げる。うまくいけば(運がよければ!?)67ヒットまでいくよ!

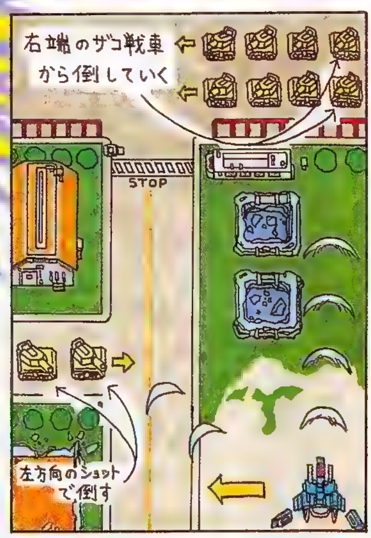
全滅させたら、左側の星×4個と右側の蜂1個を残らず取ろう。さらにボスの警告音中にも、左右に2個ずつ蜂が隠されているから忘れないようにね。


箱のおかげで得点は一気にハネ上がる!

〈ポイント⑥「蜂で10万点奪取」〉

ボス戦には計4個の蜂が隠されている。最初のものは地上物を壊すだけで出るから問題はないだろう。

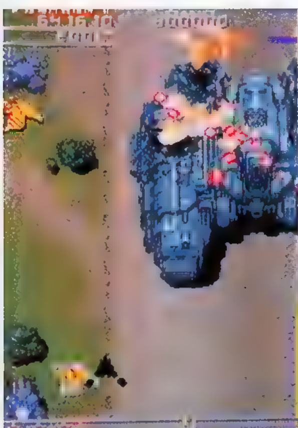
残りの3個は、順に右、左、左の順で隠されている。最後の1個はボスへの撃ち込みを少し減らして粘らないと取り忘れるから注意。ここまですべての蜂を回収していれば10万点が入るハズだけど成功したかな?



次号予告&今月のフォロー

地獄絵巻さながらの4面を一挙攻略、そして2面の稼ぎパターンも研究していきます。A、Bタイプでの稼ぎ方についてもフォローしていく予定なのでお楽しみに!

そうそう、**蜂はレーザーで撃たないと出てこない**から注意してね。それでも出ないときはいったんボタンを離して再度撃てばOKだ。逃がすな!


そして左の蜂を2個取ろう。


最初の蜂は右側にある。



究極の対戦攻略

VAMPIRE HUNTER

ヴァンパイア ハンター

Darkstalkers' Revenge

カラーでお届けする今回のハンターは、キャラ別の対戦攻略だ!
1色ページでは起き攻め攻略を用意しているぞ!!

我が怒りを受けよ!
デミトリ対戦攻略

新・闇の帝王学

ダークストーカーズバトルで
その力を見せつけたデミトリ。
彼の力を示す書物、新・闇の帝王学、
これの後半部分をひもとこう。

担当：闇の学者 ブリザード雪風

本誌では序章から第2章までを説明したが、それらは私自身が[illegible]にまとめたものにすぎない。

今回は闇の帝王学の中心となっている第1部・攻法編と第2部防御編をまとめたものに新しい情報を混ぜつつ説明しよう。

新・闇の帝王学
第一部 攻法編

第一章 第一項 攻めの3本柱を知れ

デミトリの攻めは3つのパターンで構成されている。その3つとは次のものである。

①ダッシュからの攻め
②跳び込みからの攻め
③間合いによる攻め

では、それぞれを少し説明するとしよう。

●ダッシュからの攻め

①については一定距離、またはき起き上がりにダッシュを重ねて、ダッシュデモンと投げ技のある種の2択攻撃を行うというもの。

デミトリのダッシュには無敵時間があり、それを利用した攻めである。ダッシュ攻めはほとんど賭けである。確実性はないが、いやな攻めであることに変わりはない。


ミッドナイトの2択。キツイ。


ダッシュデモンクレイドルか、


ダッシュから…。

ダッシュ攻めを一きわ引き立たせるのがミッドナイトブレジャー。

ダッシュは必殺技でしかキャンセルがかけられない。投げを狙いにいったりする時は発生と同時にスキが生じてしまうため、技を置かれているとほとんど避けられない。

それをダッシュデモンでカバーするのだが、無敵時間が過ぎてしまうとただのデモンになる上に、実は[illegible]があ[illegible]ここから出しているのと同じようなタイミングになる。こうなると、ダッシュの距離で判断されやすくなる。

それらをミッドナイトはカバーしてくれるのだ。

スペシャルゲージがある時はダッシュ攻めを10回やるとすれば7回はデモンクレイドル。2回は投げ、1回はミッドナイトを狙うというぐらいでいこう。スペシャルが溜まったからといってすぐ使うのは奇襲以外は帝王として認められない。ミッドナイトというプレッシャーを大いに利用しよう。

ちなみにダッシュの無敵中に密着して出すミッドナイトを返せるのは先出し返響器かシャドウブレイドぐらいだ。


意外と強力な返響器。レイレイ戦はデモンクレイドル重視。

起き攻めで使うダッシュ攻めについては61ページを参照していただきたい。

●跳び込みからの攻め

全キャラ跳び込みから攻めるのは基本となっているが、デミトリはこれが最重要な攻めになる。

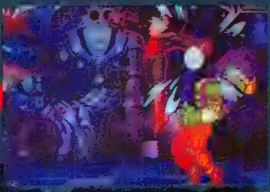
基本的に跳び込む技は前作よりもかなり弱くなっているが、空中コンボは他キャラにはないぐらいの使いやすさを誇っている。

基本は表①のようなフローチャートでつなげる。

この空中コンボをつなげるかどうかは相手次第。ガードリバーサルを狙う相手にはつなげないほうがよい。基本的に[illegible]から地上はつながる[illegible]ミッドで行う。そうしないと投げ返されまくる。



投げられちまうぞ!



せっかく空中コンボにしてもこんなに高いと…。

さて、着地してからはお馴染みの投げ技orデモンor固めの3択を狙う。投げ技はコマンド投げで行い、デモンは1テンポずらして相手の小技を誘い、そこに当てる。安定するなら着地後チェーンを狙う。

ここでガードリバーサルが出せる人は着地後にキャンセルのかかる技からカオスフレアを出す。この時、かなりずらすのがポイントだ。

ちなみに着地後、ミッドナイトを狙うのもかなり有効だ。



キャンセルカオスフレアでのきざみは重要だ。

●間合いによる攻め

なんのことか分からない人のために言葉を換えるといわゆる"待ち"のことである。"待ち"といっても一定距離を保ちつつ、攻めるタイミングを待つという意味のものである。

デミトリの攻めにこれはというものはあまりない。特に相手の攻めが確立されたものである時は投げられるまでガマンが必要な時もある。

デミトリにとって有効な間合いはズバリジャンプと同じ距離。つまりは中距離だ。ここでよくカオスフレアを出して牽制する人がいるが、それはあまりよい策とはいえない。カオスフレアを出す時はキャンセルして出しても返し技が入らないような近距離か画面端くらいの遠距離のみである。

[illegible]する立ち小パンチ連打などを出して相手をよく見る。そしてしびれを切らして攻めてきたところを返し、そこから起き攻めなどにいったりして攻めるのがデミトリにとって最も適した闘い方なのだ。このことを忘れてはいけない。



このぐらいの距離は出方を待つべきだ。

攻め方については前[illegible]の本[illegible]に掲載したカオスフレアからの攻めをプラスした4つの攻めがデミトリの攻めのすべてといってもよい。

とにかく、ダッシュデモンクレイドルとミッドナイトのプレッシャーはすべての攻めを強力にすることを理解しておこう。

新・闇の帝王学 第二部 防御編

第二章 対空防御の要とは?

防御といえば対空。デミトリの対空といえばデモンクレイドルだろう。しかし、引きつけて振ってヒットさせない限り、空中ガードされてしまうので完璧なものとは言えない。そこで使うのが遠距離立ち中キックと正拳突き。この2つである。特に遠距離立ち中キックは判定がかなり強力。増刊でも書いたがビクトルのジャンプ大パンチすら潰せるぞ。正拳はちょっと遠くに落ちてきそうな敵に[illegible]。この通常技対空は距離によって使い分けよう。ちなみに正拳突きは空中ダッシュや空中でジャンプを制御できるキャラにも有効だ。



かなり強力な立ち中キック。

この他、デモンクレイドルがプラスされれば怖いものなし。ここでちょっとしたテクニックを紹介しておこう。

それはショートダッシュデモンクレイドルである。ダッシュのモーションを一つ目でキャンセルして出すもので、スキが若干あるものの、斜めに出てくれるデモンクレイドルが素早く出せるのはかなり使える。

コマンド入力は➡➡⬇⬊+パンチボタンでOK。ダッシュでできる残像が一つだったら成功。ぜひ、利用してほしい。



こうなれば完璧のショートダッシュデモンクレイドル。

第三章 起き上がり時の防御

起き上がりに実はデモンクレイドルがリバーサルで出なくなっている(文字が)。タイミングがズレている訳ではないので、相手に起き攻めをされたらデモンクレイドルを出しておくのがよいが、[illegible]起き上がりで巧みに[illegible]していく。小技を密着して出し、チェーンコンボを狙うやつにはコマンド投げ[illegible]ミッドナイトを出すとよい。



リバーサルミッドナイトは密着する相手に有効だ。

第四章 やられモーションからの防御法

カオスフレアやライトニングソード、ビクトルの電撃などが当たってもダウンしない技には、それを当ててから攻めてくることが多い。これは起き上がりの選択というものがこれにはないので[illegible]なりキツイ。距離が開いている時は相手の行動に合わせて、起き攻めを返すときと同じように行う。

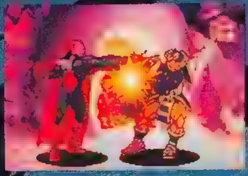
密着で行われてしまう場合、例えば、フェリシアとサベルのつかみ投げの後などはかなりキツイ。たいてい技を重ねてくるのでスペシャルがある時は完全無敵になるデモンブ[illegible]を使うこと[illegible]。

第五章 相手の出鼻をくじく法

相手の攻めの際、例えばダッシュ攻撃から入る攻めを[illegible]攻められる前につぶしておくことが最大の防御といえる。

[illegible]ガロンのシャドー[illegible]ジャモンのダッシュ[illegible]撃。この手の技には立ち小パンチ連打を時々出して対応しよう。

この立ち小パンチはかなり強力なので何かにつけて出しておくのも得策だ。



立ち小パンチ連打で出鼻をくじけ!

第六章 固めからの脱出

画面端などに攻め続けられて追い込まれた時、デモンクレイドルをそのまま出して[illegible]そうとして[illegible]メージを[illegible]。

そこで、バックダッシュを攻めてきそうならバックダッシュデモンクレイドルを出す。極力大で出す。こちらのバックダッシュに[illegible]いるようであればカオスフレアで安定するか、バックダッシュから即[illegible]してこっちがダッシュ攻めしってもよい。

[illegible]



[illegible]

空中連続技

基本パターン

J小キック → 2段なら小キックを抜かす全ての技(大パンチ・大キックは登り気味)

J小キック → 3段なら小パンチ→大パンチ又は中パンチ(空中3段はデミトリ、ドノヴァン、アナカリス、フォボス、ビクトルに入る)

特殊パターン(誘い、その他)

登り大キック → 2段なら全ての技(同一の技は×)

フシュルルル腐臭るるる…

ザベル・ザ・ロック

前作とは似て非なる闘い方の必要なザベル。そこいら辺を中心に解説だ。

担当：C・LAN

ザベルの持つ技はリーチがあって判定も強い。これは地上、空中技ともにいえる特徴である。ザベルの目的は一撃必殺の連続技を決めたりすることではなく、常に攻め続けて反撃をさせないところにある。

レバー中Ⓟ依存率UPな日々

地上で使うメインとなる技はレバー中パンチ。この技を基本に押していくことになる。



GCされてもいいとゆー…地上戦の要だ。

この技は長くて出るのが速く、判定も強い…さらにモリガン、デミトリにはGCされてもくらわない…といいことずくめだが、注意してほしいことがある。

例えばガロンとレイレイ。この2キャラにはしゃがまれると当たらずに空振りしてしまう。



おろ、この人背が低いよ。レイレイも同類。チェ。

また、姿勢の低い技——定払い系やサンドスプラッシュ、下段居合斬りなど——には負けやすい。

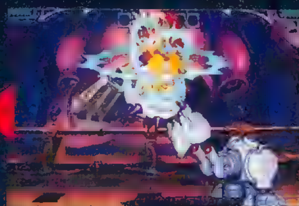
相手を見てレバー小キックや中キックも使っていくようにしよう。

それでも全く使えないワケではないし、相手のスキに入れるには最も確実なので、やはりレバ中Ⓟは地上戦の中心に据えていくべき技だろう。

カタメつつ端に追いつめろ！

こちらから跳び込む場合も、頼りになるのはやはりレバー中パンチ。大キック、スカルスティングもいい。

ザベルの攻めは、カタメつつ追いつめるという基本方針こそあれ、型にはまったセオリーというものはない。跳び込むときに注意するのは、タイミングを悟られないようにすること。跳ぶタイミングを読まれて対空技を置かれるという状況は避けたい。



ジャンプが強くても読まれるとダメでさあ。



んで逆手にとってこんなん出したりするとヒャッヒャッ。

だから例えば、地上からいきなりデスボルテージを出してみたり、逆にこちらが少し様子を見て（しゃがみ大パンチを用意しつつ）みたり、その場その場で臨機応変に動いていこう。

スカルスティングと中足三択

端に追いつめたら、そのまま端に閉じ込めてしまうつもりで攻め切るのが理想。やはりレバー技とジャンプ攻撃を絡めて攻めるのだが、端ならではの利点があるのでそれを有効に活用したい。

その利点とは…心理的なプレッシャーを与えることに加え、スカルスティングの間合いを測る必要がない！ということである。そして、スカルスティングの後には、小見出しにもある通り、強力な三択をかけることができる。

着地後に中足払いを出す。スカル→中足は、基本的に連続技だ。中足払いは、ハンターから新しくキャンセルがかかるようになった技で、つま

スカル中足三択

スカルスティング



端に追いつめてガリガリっとね。

中足払い



んで中足。スカルが入っていれば連続技にならあね。

スカルスティング



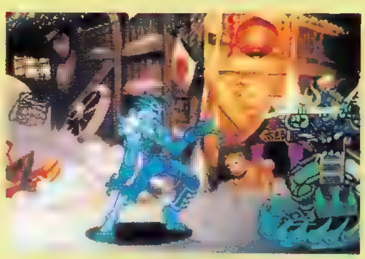
中足ガードして反撃だあ、とか思ってる相手の肉をザクザクと…ガードされてもまぁよし。

イービルスクリーム



スカルがヒットしていたらこれでカッコよくブスリ。

ヘルダンク



うわーちょっと手ェだせねーよコレ…てな場合にグーな手。ありがとうル・マルタ。

り、どの技につなぐかということで三択になるのである。それらの技は、

①スカルスティング
②イービルスクリーム
③ヘルダンク

だ。このうち②は連続技で、スカルがヒットしたときに入力。素直にナイフ・レバー中パンチで安定しても可。

③はガードを固めている相手に有効だ。①は③に近い意味で再び選択の場面へ持ち込む、という以外に、中足払いの後に対空技などを出されてもほとんど潰すことができる（GCは別）。

入力時の注意は、とにかく早く行うこと。スカルスティングは下ためからは出ないので、①はレバー中立から中足払いを出す必要があるぞ。

（スカルスティングから…）

①⬇中Ⓚ⬆Ⓚ
②⬇中Ⓚ➡⬅ⓅⓅ
③➡↗中Ⓚ↖ⓅⓅ

というふうになる。

当然ながらザベル側の行う行動は（スカルの後）中足払いに限定されているワケではない。もう1回スカルで行ったり、地上でナイフなどを出してもいい。垂直ジャンプレバー中パンチからキャンセルスカルとか、跳び込むetc…選択の幅は広い。変幻自在な攻めで相手を翻弄しよう。

ちょっと関係ない話になるが、ドリルを当てた後は、着地後すぐにスカルを出すとちょうどいいタイミングで相手の着地に重なってくれる。間合いをよく見て（端ならば大でいいが）使いわけよう。このほかにも、しゃがみ大パンチで迎撃した後、スカルジャベリンで踏んだ後も、すぐに出すといい感じに重なる。めくりにもなりやすい。

もう1つ。スカルスティングがヒットしたら、着地後のデスボルテージが連続技になるぞ。


ドリル当てたらすかさず…


オリャァー！ゆけい!!めくりっぽくなればなおよし。

低空ダッシュ ア・ラ・カ・ル・ト

斜め上方向に2回レバーを入れることで可能になるのが低空ダッシュだ。事実上地上からしゃがみガードできない技が出せることになる。ガンガン使いまくるものではないが、ここぞというときに頼りになる一品だ。

比較的出しやすいやり方は、レバーを横に押しつけて出す方法。右への低空ダッシュなら「➡↗➡↗」だ。余談だが、私ぁ低空ダッシュのためだけにレバーの持ち方をワイン持ち（下から持つ）から上持ちに変えました。とにかくある程度の練習は必要だ。

低空ダッシュから出す技は、レバー中パンチかドリルがいい。ともにレバー技なのでコンパネは大忙しだ。

主な使い方は…。

●奇襲

レバー中パンチ（地上の）の後や開幕時など。このときは大キック（ノコ）もよい。2HITならばすかさずデスボルで追い打ちだ。中キックも横に長くていい。なお、低空ダッシュに限らず空中ダッシュは一定距離で落下する。このときに技を出せば着地のスキがなくなる。

●飛び道具越え

最も効果を発揮するのが対レイレイ戦。間合いが離れたらチャンスだ。デミトリ、モリガン、サスカッチ、ビシャモンに対しては低すぎてはダメなので難しい。素直に跳び込めって話もあるが、ダッシュや足払いがくることも考えられるし、またジャンプでは届かない間合いもある。ちなみに反応していくのではなく、ある程度先読みする。


う〜ん、ダンクやゲートのほうがいいかなけどレイレイには♡

●起き上がりに使う

前転で転がってきたところに逃げ低空レバ中が効果大。ラストの一撃にはなおさら。奇襲的要素を含むが、ジャンプ攻撃やスカルスティング、つかみの後などの前低空レバ中も効く。この2つは、ラストに使うのでなければ、出した後に小足払い連打か、投げ…。（返し）を試みよう。

先ほども言ったが、低空ダッシュは闘いのメインになるものではなく、あくまで奇襲の一つである。だが、使うのと使わないのとでは確実に差がつく。相手に与える警戒心（ビビらせる）、またレバ中が届かないような間合いでは行動に迷いがちなザベルの一手段として重宝する。跳んだら落とされそうだなぁ、なんて時とかもね。

最後に、コンボについてだが、近距離用の

小足払い・しゃがみ中パンチ・中足払い・レバー大パンチ or 大足払い＋噛みつけ

と、遠距離用の

レバー小キック・レバー中パンチ（・レバー中キック）

この2つを覚えればOK。これにGCを加えて煮込めば……ゾンビのいっちょうあがりだ。


お、きたね。


逃げつつレバ中。昇龍系ですら悪くて相打ち。ラス1にはもってこい。



千変万化攻撃パターン

フォボス 距離別攻撃モード

いろいろな技を、どう組み立てていくか。フォボスの持つ闘い方を掘り下げてみよう。

担当：石井せんじ

今回は、単体の技でなく、攻めの組み立てを中心にまとめてみた。遠距離はダッシュ往復モード、中距離はジャンプ攻撃モード、近距離はジャンプ大パンチのめくりを中心に掘り下げてみたぞ。

自分なりにアレンジしてオリジナルのアルゴリズムを生み出してみよう。

①遠距離ダッシュ攻撃モード

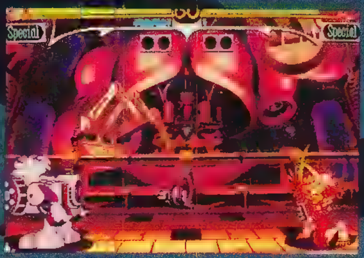
このパターンは、できるだけ相手との距離を離して闘うパターンである。主にダッシュ攻撃を多用する。

まず、後ろダッシュなどで間合いを離す。そして、小のマイトランチャーを撃つ。そうしたら、ダッシュ攻撃で攻めこむ。ガードされたら、すぐ後ろダッシュするか、バックジャンプで浮いて様子を見てみたりする。

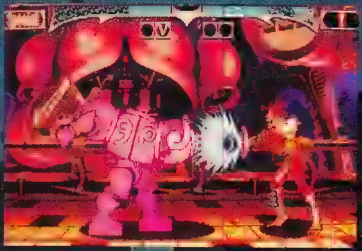
ダッシュ攻撃は、大キック・大足払い・大パンチなどがいい。ジャンプしそうだったら大キックで、立ちガードしていたら大足払いを狙う。大パンチは、相手の技を潰しやすい。ダッシュ攻撃に気をとられていると、ランチャーの残り火に当たってくれる。

ダッシュ攻撃のあとは、できるだけすぐ逃げる。相手が焦って突っこんできたら、バックダッシュしてすぐコンフュージョナー（以下CE）を撃つとくらってくれやすい。ジャンプしてくる相手には、バックダッシュ大キックが対空技になる。

いったん後ろに下がったら、場合によっては小ランチャーを出さず、すぐダッシュ攻撃をしてもよい。相手の動きを見ながら、単調にならないようにしよう。



まず、間合いを離して小マイトランチャー。



バックジャンプして逃げてつかまらないように。逃げると見せかけてCEを撃つのも効果的。



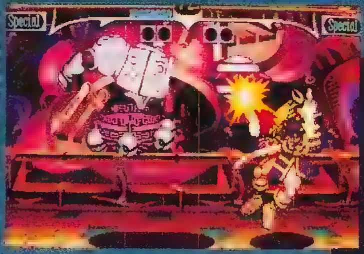
ダッシュ大キックなど攻め立てる。反撃は難しい。

このモードは、特にリードしているときに有効。相手をじらし、近づけないような気分にさせることが大切だ。常に間合いを保つため、ダッシュ攻撃でうまく押し返そう。

このモードが通しにくい相手は、ダッシュ攻撃後にダッシュで近づかれてしまう相手である。ダッシュが地上を走るタイプの相手には、意外に使いにくい。

②中距離ジャンプ攻撃モード

このパターンは、ジャンプ攻撃の手数を増やして相手を抑えこんでいくモードである。ジャンプ攻撃を使いこなせる……かがカギ。



①ジャンプ攻撃の出し方

大きな見本は、ダッシュ攻撃モードのダッシュがジャンプに置きかわったものと考えていい。

例えば、小ランチャー後に前ダッシュでなく、前方ジャンプ中パンチで近寄るのである。ダッシュより距離が短いので、一回目はすかしジャンプになることもある。ここでのジャンプとは、基本的には浮かないすぐ降りのジャンプで行こう。

相手に近づいたら、空中戦で強いジャンプ中パンチを当てたり、すかしたりしてどんどん出していく。相手のジャンプ攻撃を封じよう。

ジャンプ中キックは、空中戦で弱いので相手がジャンプ攻撃をしてきそうもないときに使う。だが、遠距離戦に有利で、相手の動く瞬間に当てられる。後ろジャンプ→前降りで、リーチを生かしてトリッキーに攻めるのが効果的だ。

ジャンプ大パンチは、この距離では空中ですかしに使う。空中で相手のジャンプ攻撃を潰せることがある。空中で技をぶつけたら、着地で間髪入れずジャンプするとめくりにいけることが多い。

これらの技を主に使い、うまく空中制御して飛び回る。後ろジャンプと見せかけて前に攻撃したり、うまく抑えこもう。逃げ気味になるだけでなく、相手に攻撃を当てて押しこんでいくようにしよう。

②ジャンプ攻撃から攻めたてるバリエーション

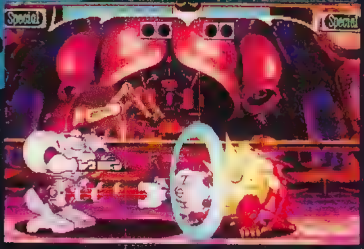
このジャンプモードは、リーチと判定の長さを生かしていくのが基本。少し離れていたほうが有利に闘える。近づくとめくりにいこう。

さて、ジャンプ攻撃を当てたあとに、いくつか攻撃のバリエーションがある。

一つは、すぐまたジャンプ攻撃を続けること。これはジャンプ攻撃を維持するということだ。また、バックダッシュして遠距離ダッシュモードにしてもいい。

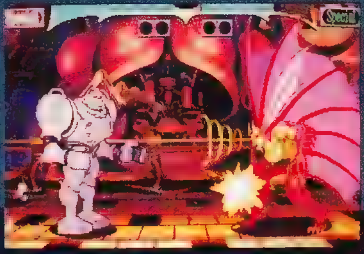
二つめは、中距離からコンボを狙っていくパターン。安全な距離から、中足払いの先を当て立ち大パンチの2段を狙っていく。また、ジャンプ中キック→中足払い→立ち大パンチも連続でつながるから、これも使おう。ただし、ジャンプ中キックは打点を低くしておくこと。

三つめは、ランチャーをからめていく戦法だ。中足払いからキャンセルして小マイトランチャーを撃っていく。または、比較的近い位置から直



ジャンプ攻撃のあと、まずは中足払い。

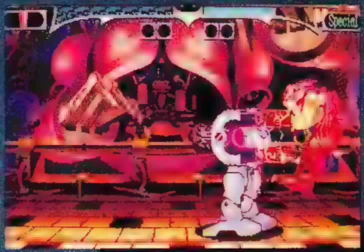




キャンセル[illegible]マイトランチャーで攻撃を封じこめる。

接地上で出そう。オートキャンセルを狙っている相手に有効だ。くらってくれればもうけもの。そうでなくても、攻めを継続していくことができる。

四つめは、ジャンプ攻撃で相手の動きを止めておき、ダッシュコマンド投げにいくパターン。常に相手の動きを見ておき、投げられるタイミングを逃さないこと。これをうまく使わないと、なかなか[illegible]せないので重要な戦法だ。



[illegible]動きが止まっているのを察知して、スムーズにダッシュ投げ。

ジャンプモードでのCFの狙いどころは、ジャンプ攻撃をガードさせたあと一拍おいて出すといい。ランチャーの[illegible]かわりに狙っていく感じで。

中距離ジャンプ攻撃モードは、バリエーションが多く使いこなすのが難しいモードだ。うまく使えば面白く、強力な戦法であることは確か。だが、一番威力があるのは、大パンチのめくりとCFである。これは忘れずに。

このモードは、説明は長くなったが、対戦では流れの中でさりげなく使うのが理想だ。

③近づいてジャンプ大パンチでめくる戦法

ジャンプ大パンチでめくってからのチェーンコンボは、フォボスへの主戦法である。[illegible]に、ここへ持っていけるように対戦の流れを組み立てていこう。

①起き上がり以外のめくり戦法

ここでは、転ばせないでいかにめくりにもっていくかを考えてみよう。

めくるためには、近づかなければいけない。近づくには、ジャンプかダッシュが妥当だろう。

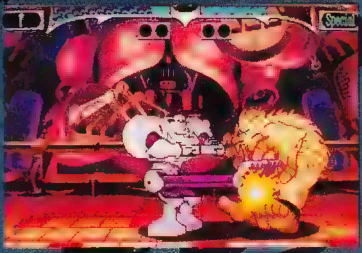
ジャンプ攻撃からめくる場合は、ジャンプ攻撃を当ててすぐまたジャンプしてめくるのがいい。だが、近間で下方向に強い技はなく、空中2回出しもスムーズにできないので相手の意表をついていないと決まりにくい。

最初のジャンプ攻撃は、ジャンプ小キック・中パンチ・大パンチがいいだろう。どれも一長一短ある。ジャンプ小キック・大パンチは、リーチが短いのでガードさせたら次にたいていめくりが狙える。

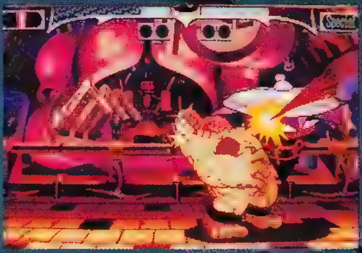
また、ジャンプ大パンチを空中で当てたあと、着地ですぐ前方ジャンプすると、たいていめくりができるので覚えておこう。

ダッシュ攻撃からめくる場合は、隙の少ない小技を使う。主に小マイトランチャー後や、起き上がりや着地にダッシュ立ち小キック・小足払い・立ち小パンチなどを重ねる。このあと、すぐにジャンプしてくるか、立ち小キックなどで少し押してからめくるといい。

これもめくりジャンプした瞬間に技を出されていると潰されてしまう。相手の読みをはずして使うのが理想だ。その他、もつれたときなど相手の頭上に浮ける機会があったら浮こう。そこから、めくり大パンチを[illegible]に狙っていくように心がけたい。



ランチャー[illegible]で接近して[illegible]める。



小キック連打のあと、おもむろにジャンプ大パンチでめくる。

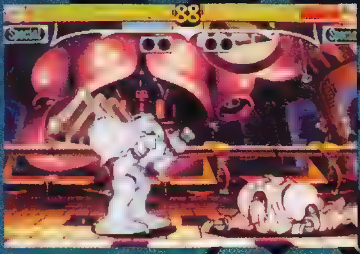
②起き上がりのめくり・キャラ別のめくり方の違い

起き上がりのめくりは、ダウンさせ追い打ちを当ててから、手前に相手が転がってきたときに決めやすい。

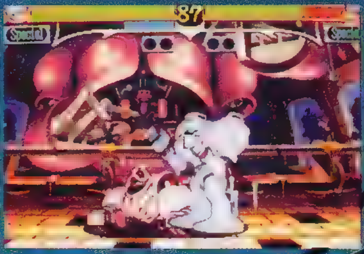
このとき、キャラによって転がる距離が違う。この転がり距離によって、めくり方が変わってくる。

転がる距離の短い相手には、その場から右へジャンプして大パンチでめくる。左へ降りればめくりになり、右へ戻ればめくらない。短いキャラはビクトル、アナカリス、デミトリ、といったところ。

他のキャラも、たいていこの方法でめくることができる。しかし、転がり距離が長く背の高いキャラは、この方法[illegible]

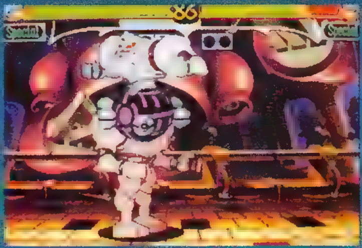


[illegible]の状態[illegible]

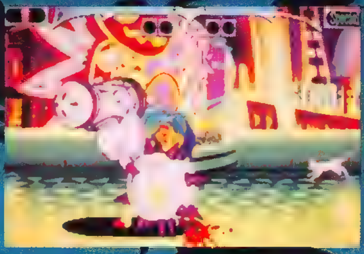


転がり距離の長いキャラは[illegible]

[illegible]



[illegible]ジャンプ大パンチは[illegible]しゃがまれると当たらないのがある。そこで、しゃがんだ状態からの対空技が大パンチ封じに効果的だ。ザベル、アナカリス、ガロン、サスカッチなどのしゃがみ大パンチは強敵。この技を使われたら垂直降りの大[illegible]を重ね[illegible]チェーンコンボを入れる。

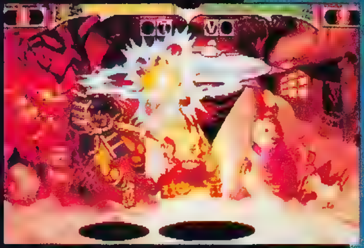


垂直に降り[illegible]たりに[illegible]

[illegible]せる技[illegible]ロ[illegible]ーは大パンチに対しては[illegible]。しかし、垂直降りの大キックを重ねれば確実に潰せる。[illegible]かりが[illegible]レイドウ[illegible]タイミングよくめくれば地上で潰せるので、チェーンコンボが入る。だが、タイミングがシビアなうえダークネスイリュージョンに[illegible]してしまう。相手のゲージがないときのバクチ技にとどめておこう。

鬼炎斬は、タイミングよくめくれば確実[illegible]

[illegible]鬼炎斬は[illegible]



鬼炎斬はタイミングを合わせれば、めくりで潰すこともできる。[illegible]の場合は、空中で潰すためコンボにはつながらない。

クライムレイザーは、うまくめくれば空中で潰せる。だが、鬼炎斬と違ってタイミングをずらされることもある。[illegible]いていれば確実に空中ガー[illegible]できるから、[illegible]中ガード後中パンチで反撃するといい。

これだけの知識があれば、起き上がりのめくりにはかなり自信が持てるはずだ。

ウォータージェイルは使いよう

バブルが弾けた?

ジェイルと言えばガード不能技、
こいつは使わない手はないぜ。

担当：ライネックK-TAN

ウォータージェイルとは?

この、ガード不能のWジェイルとは、泡を出した直後、相手をより早く包み込むことができれば、体力をじわじわと多く奪うことが可能だ。

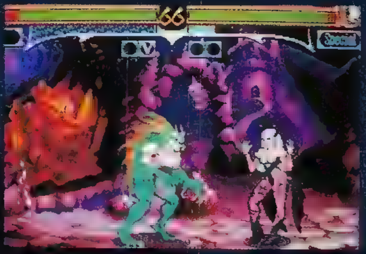
この技は、包み込まれたときに相手がレバーをガチャガチャしたりボタンを連打していると、早く脱出することができるのである。

要するにWジェイルというのは、相手を包み込むまで浮遊している間、包み込んでいられる効力が薄れていくということなのだ。

だが、相手がすんなり泡に入ってくれるわけではないので、泡を出した後の攻め方がポイントになるだろう。

また、泡を追いかけていくとき、相手が後ろへ下がってしまうと（スクロール）途中で壊れてしまうので、相手を逃がしたくない場合は、こちらも後ろへ下がってスクロールさせないようにしよう。

一画面分の画面端から画面端までなら、泡は壊れずに浮遊していくよ。


長く浮遊させて相手を包み込んだ場合、これだけしか奪えない。


相手の後退に合わせて近づくと、途中で壊れてしまう。

対戦攻略

ジェイル後の攻めの組み立て

まずは、ジェイルを出したあと、ダッシュで追いかけていく方法。

これは、相手が泡を警戒して、ガードしがちになっている人に有効だ。

このダッシュからコマンド投げや、ダッシュ中Ⓟからのチェーンなどを狙っていくといい。ダッシュ大足払いも可。

ただ、泡に反応して、オルバスのダッシュを攻撃して泡を壊そうとする人もいるので、途中で止まってガードするか立ち大Ⓚを出してみたりすることも必要になる。


居合斬りは怖いよ。

遠間合いでジェイルを出したとき

近距離戦においては、中Ⓟや中Ⓚなどに、キャンセルをかけて出すようにして、これに対してすぐ反応して跳び越そうとする相手には、立ち大Ⓟで反撃するようにしておこう。

もちろん、トリックフィッシュでも構わないよ。

当然相手側としては、これを回避するために跳び越そうとしてくるだろう。

この時にこちらが取るべき行動は、次に述べる事柄だ。

①トリックフィッシュで迎撃する。

②着地地点に毒を置いておく（スペシャル付きでもOK）。

③スペシャルのストックがあるならば、アクアスプレッドで打ち上げ準備。

この3つぐらいかな?

①はもはや常套手段。

②の場合は、間合いが離れていると毒が当たらないので、ストックがあるならスペシャル付きの毒のほうがいい。

相手がこの毒を空中ガードしてしまうと、泡に入ってしまうのだ。

しなきゃしないで毒をくらってしまい、ダッシュ中Ⓟからの小Ⓟ・中Ⓟと7～8段のチェーンコンボが待っているというわけだ。

ただ、空中ダッシュやワープを持っているキャラには、十分注意を払っていかなければならない。

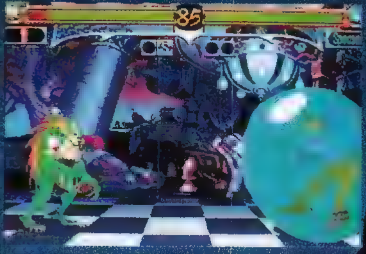
これはもうドキドキの駆け引きだね。

相手のジャンプをするタイミングを予測して、空中投げやジャンプ攻撃をするといった方法も取れる。

ジャンプをしてこなかったら、そのままジャンプ攻撃をするか、すかったらすかったで着地にコマンド投げをしてしまえばいい。

スペシャルのストックがないときは、ジャンプ攻撃、トリックフィッシュ、置き毒を使い分けるといいかもね。

③は、先読みでボタンを放さないと跳び越されてしまうので、早めに水柱を発生させるように努めよう。







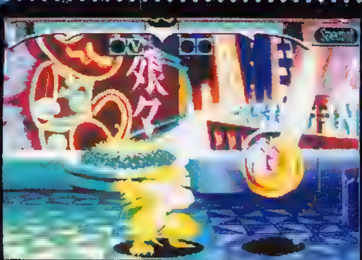
包み込めたら

相手としては、この泡から早く脱出するためにレバーをガチャガチャ動かしているので、こちらとしては、なるべく早く攻撃しなければならない。

泡の中にいる相手に対して攻撃をするときは、トリックフィッシュ、立ち大Ⓟ、立ち大Ⓚがいいだろう。

また、攻撃を仕掛けずに自然消滅を待ち、相手の着地地点に、ザリガニパンチやシーレイジを置いておくといった方法も取れる。

シーレイジを使った戦法も…


…パンチでドカン！ 着地…ると面白い。

…を追って紹介していくよ。



CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST No.146

7.15 15 July 1995



大分県　一塔寺春丸さん

●日本全国の対戦野郎が、今か今かと発売を心待ちにしている「ストZERO」。今号では発売直前情報として必殺技からスーパーコンボのコマンドまで、一挙に公開だ。ある意味でカプコンのヒーロー、ヒロインが一同に会した感のあるこのゲーム。デモに出てくる「ヤツ」はどうなるのか等、気になるポイントの多いストZERO。発売までしばし待たれいっ!!



これでどうだ!最新ゲーム情報

ガツンと一発やってみろ!攻略秘密特訓

ニューゲームジャングル

特別付録 ゲームメーカー就職最前線'96

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ページご案内
ゲーメスト7月15日号

表紙：「ワールドヒーローズパーフェクト」ADK／SNK　イラストby藤原ひさし／表紙写真：「バーチャファイターリミックス」©SEGA



起き上がり重ね完全攻略!

ヴァンパイアハンター

相手を知るには己から

起き攻め基礎

相手の性能を十分に理解していないと
起き攻めはうまくいかないぞ。

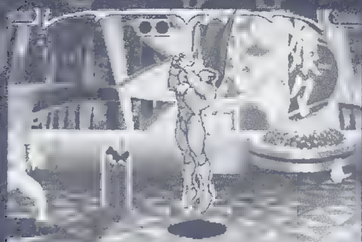
担当：㊎

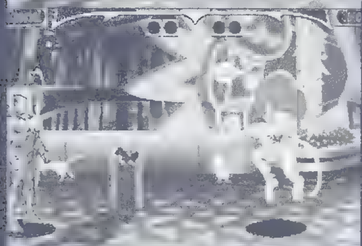
はせる［illegible］起き攻め［illegible］という［illegible］なるのが理想の起き攻め。［illegible］攻めは相手を［illegible］はせる攻めをしなければいけない。このことは頭に入れておこう。［illegible］攻めするには相手［illegible］な起き上がりをしてくるのか読む必要がある。移動起き上がりのパターンは全部で4つ。前、後、下、ニュートラルだ。［illegible］によって移動起き上がりの［illegible］ードはまちまちだが、ニュートラルの起き上がり［illegible］では全キャラ同じ。［illegible］起き上がりが遅い［illegible］ニュートラル［illegible］移動起き［illegible］イムラグはかなりのもの。この辺のことも十分に理解して全キャラに対してうまく攻めることができるようになろう。

相手の移動距離を知ろう

詳しくは図のほうを見てもらいたいが、軽く補足説明するならばデミトリ、レイレイ、アナカリス［illegible］フェリシア、ビシャモンは逆に長い［illegible］だが、デミトリ［illegible］ーとすると、フェリシア［illegible］シャモンはその倍のそ。したがって、技を重ねるプロセスも変わってくるのだ。

デミトリなんかには歩いて距離を調整できるが、フェリシアにはダッシュを駆使しなければ起き攻めにいくことはできないなど。この辺のこと［illegible］



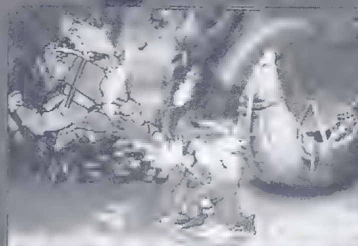


こんなに差が出てしまう。

［illegible］ガード不可。

［illegible］な起き［illegible］ている［illegible］と［illegible］ねる［illegible］設定し［illegible］ガードして待つといった［illegible］

ビシャモンのバックダッシュはジャンプ扱い。当然、しゃがみ



どんな技を重ねるか？

ダッシュがジャンプ扱いのキャラはダッシュ攻撃、地上［illegible］ダッシュ攻撃から次の攻めにもっていきにくいフェリシア、ガロンはジャンプ攻撃を重ねていくことになる。

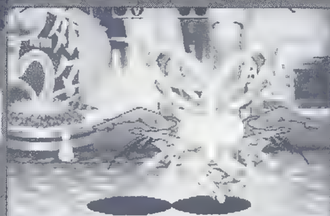
［illegible］にしてもらいたい。

［illegible］つに入ってくる。

［illegible］らプレッシャ［illegible］

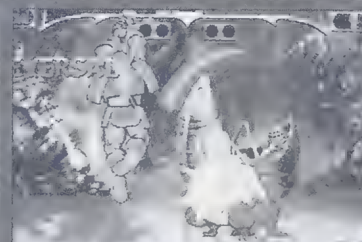


ホラ、頭の位置が逆になっているでしょ。

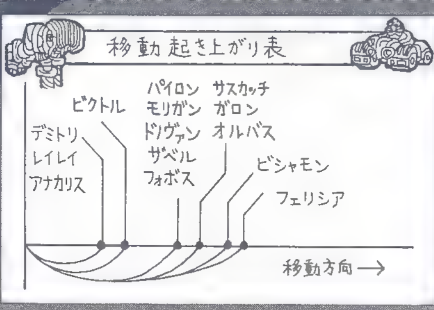


追い打ち以外の技でも、

逆入力させる



一つ紹介しておこう。［illegible］ド入力は、相手の位置に左右［illegible］ドノヴァンに関しては足の向［illegible］フェリシア、サスカッチな［illegible］い打ち攻撃のあとは、相手の側はコマンドを逆入力せねばならない。このことを知らない相手ならばいただき。バリバリ攻め込むことができる。［illegible］ければOK。完全に起き上がったあとは当然、相手方向のコマンド入力になっているからだ。したがって、コマンド入力が苦手な人は起き上がりガードするしかない。この時点で攻め側が1歩リードしているといっても過言ではないだろう。このことを意識して［illegible］



鋭利な攻撃法を生かせ!
ドノヴァン

あくまでドノヴァンらしく、見ててスカッとするような起き攻めを…。

ライターズTeam

[illegible]が一番。相手が飛び起[illegible]ようにリ[illegible]ジャンプして[illegible]前に解除する[illegible]の性質によって[illegible]かかることもある[illegible]威力を[illegible]けはそれほどの不都合はない。唯一、無敵技にだけは[illegible]を払おう。

次に相手が後[illegible]この場合はダッシュ[illegible]ブを駆使したものになる[illegible]ダッシュで追いかけ[illegible]技を当ててから、もしくは[illegible]ったく当[illegible]ラ攻[illegible]で解除したり[illegible]技を出していこう[illegible]系なら空中キャンセルで解除しよう。

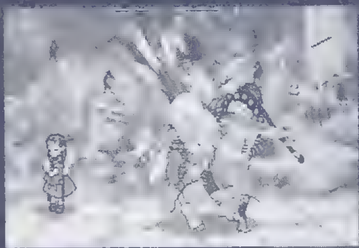
[illegible]きれてしまうこともあるかもしれないが、距離が開かなかったら迷わずチェーンコンボを狙う。当然、ヒットしても同様。[illegible]

このドリル攻めの最大の利点は何と言っても、完全無敵でない限り対空兵器が怖くないことだ。

キルシュレッドを絡ませるのなら…

相手が倒れたら剣を刺す。ドノヴァンの超初歩的行動で倒れてる相手に対して、まったく攻めていないと忘れがちだ。確かに刺すこと自体は[illegible]ではないか。相手の起き上がり方を見ていかに剣を[illegible]すか。ここに初めてドノヴァンの起き攻めが成立する[illegible]

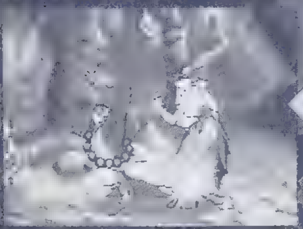
まず相手が前転して[illegible]合。これはもう、挟[illegible]



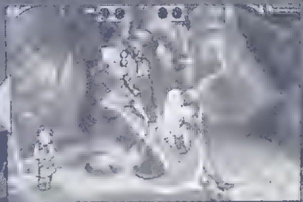
相手が前転するような、[illegible]してもこの状況をつくりたい。

ドリルを活用する

キルシュレッドを使った起き攻めを展開するなら、当然ドリルも活用すべきだろう。[illegible]のは、もちろん大[illegible]起き上がり[illegible]



距離がそれほど開かないなら、構わずチェーンコンボだ。



[illegible]ルで攻めて、[illegible]かっても[illegible]

ちょっと得するダウン攻撃

ドノヴァンのダウン攻撃はスライディングで転ばした後、ソードグラップルの後に[illegible]ことができる。

ところでプレスオブテディスが、ダウン攻撃に使用できることをご存じか?

スライディングの後にはスピアだからやめたほうがいいが、ソードグラップルの後は大のプレスオブテディスを入れることができる。ES版のダウン攻撃を使うくらいなら[illegible]を使ったほうがいいぞ。

ただ、そんなに減るわけじゃないから、個人的にはES版の剣を刺したほうがいいと思う。まあ、状況に応じて考えてくれ。言い忘れたけど、相手を画面端に追い詰めて投げた場合は、距離が開かないから中を使うように。



プレスオブテディスは、[illegible]攻撃になるのだ。

天雷破は基本アルよ
レイレイ

起き上りは、天雷破を狙う最大のチャンス。いかにして使うか?そこが重要だ。

[illegible]

重ねろ!天雷破

レイレイの起き[illegible]攻め[illegible]で[illegible]いくつか[illegible]ではなく、いろいろと工夫をしてみたいと思う。

●**垂直ジャンプ天雷破法**

相手が前方起き上がりしてきたときに、起き上がり位置に垂直ジャンプ攻撃を重ねて、そこから天雷破を狙う戦法。これは、離れた位置で相手が倒れた場合に使う戦法だ。直接、天雷破を重ねてもいいが、タイミングが非常に難しいぞ。また、無敵対空技を持つ相手にもやりにくい。

●**バックダッシュ天雷破法**

相手の前方起き上がりに合わせてバックダッシュをして、起き上がり位置に天雷破を重ねる。

垂直ジャンプ法と似ているが、これは相手が近くで倒れているときに使う戦法だ。バックダッシュ中に、素早く天雷破コマンドを入力するよう[illegible]

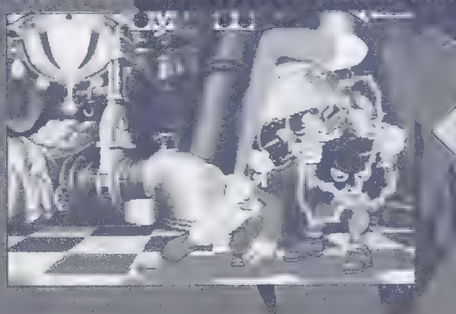




[illegible]破の[illegible]にしよう。

●**追い打ちスカし天雷破法**

これは少し特殊で、追い打ちを外さなければならない。追い打ちを外す状況とは、しゃがみ大パンチで倒れた相手に追い打ちを出したときや、[illegible]を当てておいて、さらに追い打ちを出したときなどだ。追い打[illegible]そこ[illegible]し[illegible]





[illegible]

[illegible]た攻めなどがある。

これらを使い分け、トリッキーに攻めていこう。



フォボス

ジャンプ大パンチのめくりは
今や攻撃の70%を占める戦法だ。

[illegible]井せんじ

起き上がりはめくりが基本

フォボスの起き上がり攻撃は、ジャンプ大パンチでめくるのが基本である。起き上が[illegible]りに強力な必殺技の対空技のない限り、どっちにガードしたかまったく判断できない攻撃が可能だ。

特に、手前に転がってきた時はめくりやすい。まず、相手が手前に転がってきたものとして、めくり攻撃を説明していこう。



追い打ちを当てた直後の状態。

①右（相手側）へジャンプしてめくる方法。

基本的に、相手が[illegible]追い打ちを入れたあとを前提として説明する。

めくりその①は、追い打ちを入れたあと[illegible]そこから右か左へ降りつつジャンプ大パンチで攻撃する方法だ。右へ降りればめくりに、左へ降りれば[illegible]。

タイミングを合わせたり、相手の技をわざと空振りさせるため、少し空中で止まってみてもいい。

めくったら、しゃがみ小Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→立ち大Ⓟへつなげ、5HITにする。ジャンプ大パンチがガードされても、または空振りしてすかしになっても、地上でチェーンコンボになることが多い。めくりを狙える状態になったら、迷わず5段攻撃を[illegible]、すかしチェーンコンボはわざと狙っていってもいいだろう。

②左へジャンプしてめくる方法。

①とは逆に、左側へジャンプしてもめくり攻撃をすることができる。



相手が手前[illegible]少し後ろに下がり前方ジャンプ。

追い打ちを当てたら、少し前に歩く。相手が手前（左）へ転がってきたら、左へバックジャンプ大パンチを出せばいい。

このパターンは、転がり起き上がりの距離の長いフェリシアやザベル等にやりやすい。転がり距離の極端に短いキャラは、めくることができない。



相手の真上から[illegible]大パンチで降りる。

まだまだある起き上がり攻撃

起き上がりにバックダッシュしてランチャーを重ねるのも[illegible]有効な攻めだ。うまく重ねれば、めくりにもなる。

また、[illegible]前ダッシュコマンド投げを狙っていってもいい。これにダッシュ大足払い、ダッシュせずにランチャーを混じえる。

この他に、起き上がりにいったんダッシュ立ち小キックなどを重ねておいて、すぐめくり攻撃にいくこともできる。

これらの攻撃は、後ろに転がることがわかっているときに特に[illegible]。バックダッシュすると[illegible]、前方ダッシュを使って近づいて、めくり[illegible]。

読みが[illegible]要！

パイロン

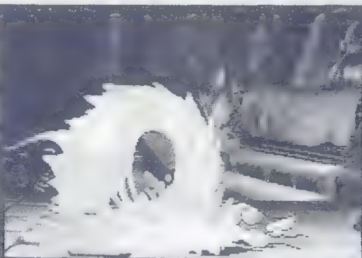
ソルスマッシャーで安定してもいいが
チェーンをうまく重ねて一気にカタをつけよう。

基本的にヒット&アウェイをメインとした闘いかパイロンの持ち味だが、相手を転ばせたらここぞとばかりに起き上がりを攻めよう。うまく決まれば一気に大量のダメージを[illegible]るぞ。

自分から離れて起き上がる相手に対して

相手が自分から離れて起き上がる時はソディアックファイア（小）で追いかける。ここで重要なことはソディアックファイアを出すタイミング。相手が完全に起き上がる前に出して密着した場合は小足払いを重ねてチェーンコンボを狙おう。

また少し出遅れて相手の起き上がりと同時に密着した場合は投げと小足払いで2択を迫る。小足払いをガードされたなら立ち中キック（しゃがみガード不可）を織りませて、さらに相手にゆさぶりをかけよう。



ソディアックファイアで起き上が[illegible]。

その場に起き上がる相手に対して

基本的に逃げる相手には無理に攻めずにソルスマッシャーを重ねて安定してもいい。

これも小足払いを重ねてチェーンコンボを狙うことがお薦め。小足払いをガードされた場合はガードリバーサルに注意して立ち中キックを交えて撹乱しよう。

自分に近づいて起き上がる相手に対して

あえて相手のダウンした場所から距離をとった場合や相手を画面端に追い込んだ場合にこの起き上がりを使ってくる人が多い。



相手が自分の手前に転がって起き上がると読んだら立ち中キックを置いておくか、小足払いを重ねよう。[illegible]や小足払いがヒットしたならもちろんチェーンコンボにつなげる。

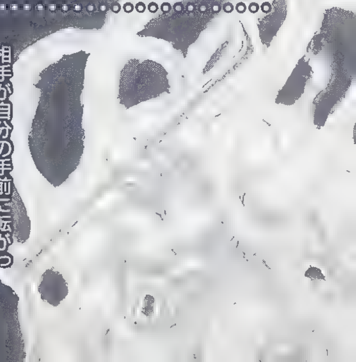
また相手が起き上がる瞬間にバックジャンプしてソルスマッシャーを重ねてもいい。

技の重ね方が重要

起き上がりを攻めるためには相手の起き上がり方を読むことが大事。これを読んだ上で技を重ねるわけだが、単なるチェーンコンボに立ち中キックを加えて変化をつけるようにしよう。立ち中キックがヒットしたならレバー入れ大パンチが安定。コスモを重ねてさらに攻めのバリエーションを増やしてもいいぞ！



立ち中キックを重ねてみてもいい。



新・闇の帝王学 付録

デミトリ

相手の起き上がり方を読み、跳び込みとダッシュを重ねろ!

[illegible]・K[illegible]

新・闇の帝王学 付録 デミトリの起き攻めとは

[illegible]デミトリの起き攻めの基本は[illegible]ることである。[illegible]説明しよう。

[illegible]ていこう。

●その場起き上がりの場合

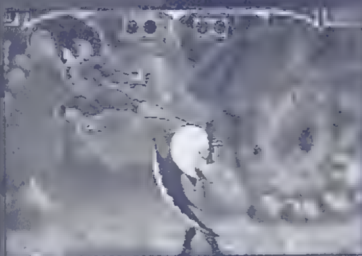
これはフェリシア、モリガン、デミトリ、ビシャモン以外のキャラは昇り小キックを[illegible]または投げの2択攻めを行う。[illegible]か少し開いているので、斜めジャンプで跳び込もう。

ここで、最初に説明したよ[illegible]いまで歩いて垂直ジャンプをして中キックを上のほうで[illegible]

その場起き上がり[illegible]基本的に[illegible]重ねな[illegible]い。距離が短いため、投げを重ねるのが難しくなり、ダッシュデモンしか選択がなくなってしまう[illegible]。このとき、スペシャルゲージがある場合はミッドナイトが使えるのでダッシュを重ねてもよい。ここら辺は臨機応変に対応しよう。

●前転起き上がりの場合

起き上がりに信頼できるリバーサル技があるキャラ以外の[illegible]キャラによってめくりを狙うことも[illegible]できる[illegible]を狙ってもよい[illegible]ることも可能。[illegible]初めに説明した[illegible]前転が始まる[illegible]ったらバックダッシュ[illegible]てリバサ技を出すかな~と思ったらダッシュをキャンセルしてカオスフレア[illegible]このとき、スペシャルゲージ[illegible]ときはバックダッシュ[illegible]トを出しても



この距離とこの高さが絶妙なの

[illegible]バーサル技が潰せるぞー（例・シャドウブレイド、スクラ[illegible]）





リバサ技で安定が図れるキャラにはバックダッシュから…、

よい（フェリシアはだめ）。

カオスフレア又はミッドナイトをキャンセルして当てろ!

●後転起き上がりの場合

これは[illegible]系を重ね、遠いときはダッシュデモンと投げの2択[illegible]ぐらいにしていこう。

[illegible]起き攻めの[illegible]わるが、まだまだ細かい点がある。これもいつか説明するとしよう。



上下左右、すべての方向から攻めろ!

モリガン

基本は、打点をできるだけ低くしたダッシュ大キックの重ね。ストックがあるならばめくりダークネスを[illegible]

[illegible]

モリガンは、相手の起き上がりに[illegible]を重ねていくのが主な起き攻めのパターン。そこで、誰がどの起き上がりをしたときにどう攻めていけばいいのか[illegible]せていくことにしよう。

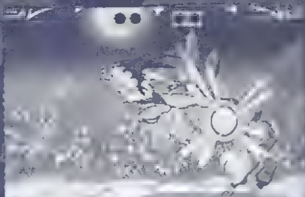
オールマイティー 立ち小キックを重ねる

これは[illegible]効な攻め。歩いて転んでいる相手に近づき、どの方向に起き上がるか[illegible]位置に移動して立ち小キックを重ねる。

[illegible]に、相手の投げ間合いに入らないことがポイントだ。また、ビシャモン、デミトリ[illegible]起き上がり[illegible]に関しては、立ち小キックを[illegible]もいいだろう。

その場、前転移動を想定した逃げ蹴り重ねーる

[illegible]移動距離の短いデミトリに[illegible]ダッシュを[illegible]することこうすれば[illegible]移動距離（ダッシュの）が小[illegible]してしまうことはない。ただし、デモンクレイドルを出されると[illegible]ンクレイドルに打ち勝てるダ[illegible]



[illegible]ックダッシュ大キック。



少し引いて、

フェリシア、ビシャモンに有[illegible]と少し歩いて距離を調整し、[illegible]ヤでバックダッシュ大キック[illegible]りにわざわざ立ちガードする人はあまりいないので、バレ[illegible]大キックの重ねがバッチリだ[illegible]いまで連続でつなぐことができる。バックダッシュ大キックの打点が高かったときは着地で小足払いを出さずに、前ダッシュ大キックにいってダッシュモードへ移行すること。

その場、後ろ移動を想定したダッシュ大キック重ねーる

[illegible]い。どういう感じで重ねていくかは逃げ蹴り重ねーる[illegible]

[illegible]場合は、ちょいといつもより[illegible]に回ってやろう。これで相手は起き上がりに逆ガードをしなければならない。この裏まわりにはダークネスイリュー[illegible]いい。ヒットしている時間が[illegible]いだけに、相手に「裏回り[illegible]

ークネスリュージョンを混ぜていけばいい。



前ダッシュ小パンチでめくって、



ダークネス。やっぱコレでしょう。

ガード方向二択クイズ、右？左？

ガロン

「ひき殺されるか、ガードして削られるか、2つに1つだ」

文／[illegible]

ガロンで、相手の起き上がりを攻めるときに欠かせないのがビーストキャノン。

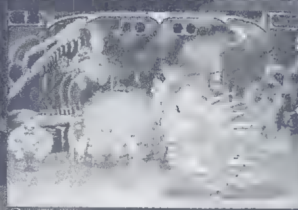
基本的に、相手を転ばせたら少し早めに地上ビーストキャノンを出す。これは、相手が起き上がりモーションを始めたときに重なるようにするためだ。相手が①その場起き上がり、②後転、③前転のときで、もちろん重ねのタイミングを変えなければならない。一言でそういっても、キャラによってそのタイミングはマチマチ。相手キャラによってどのタイミングで重ねにいけばいいかを研究しよう。

そこでうまく起き上がりモーション中の相手にビーストキャノンを重ねたら、今度は[illegible]へ方向転換する。さきほど「重ねる」といったのはまさにこの方向転換時の[illegible]部分である。[illegible]タイミングは実は結構アバウトで良い。かえって[illegible]ほうが相手もガード方向を[illegible]ことになる。

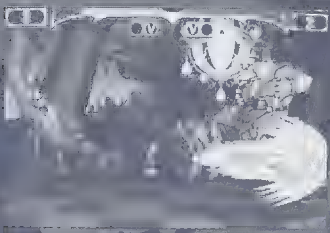
また、方向転換の[illegible]回に1回くらい後ろへ引き返[illegible]



起き上がる相手に地上ビーストキャノンをかぶせる。



ちょうど交差するときに左へ方向転換。これでガード方向を迷わせよう。

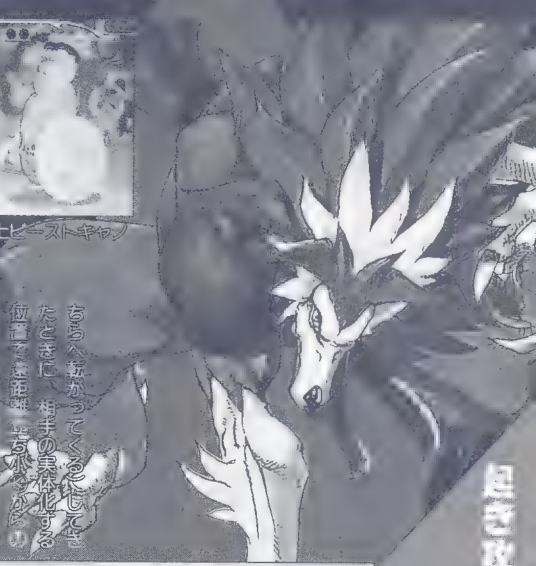


たまに、左へ切り返すと[illegible]



実は右でした、なんてのもいいぞ。





ちらへ転がってくるとしてきたときに、相手の実体化する位置で[illegible]（[illegible]前者は[illegible]しなければならない）の二択に持ち[illegible]

トリッキー鳥木氏に捧ぐ…

ザベル

相手を見て、キャラを見て多彩な起き攻めを展開しよう。

文／D-LAN

積極法——垂直ジャンプからの起き攻め

相手が[illegible]

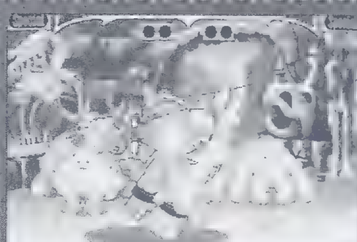
すべてに対応できるのは垂直ジャンプだ。その場起き上がりに[illegible]

相手が前転起き上がりをしたら、ザベルもそれに合わせて空中でバックダッシュする。そこから間合いに合わせて

- スカルスティング
- デスハリケーン
- 通常技
- ドリル

といった攻撃を繰り出してみよう。スカルスティングは、移動距離の短いキャラに[illegible]くりを意識して出すようにす[illegible]





[illegible]当たらなかったりガードされたりして[illegible]このときの[illegible]との位置関係で入力方向が変[illegible]

[illegible]れたら空中後ろダッシュから…、



[illegible]左下に落下するため、見た目に変なだけでなくガード方向[illegible]

る。入ったらもう…ね。

[illegible]じように空中前ダッシュから一連の攻めができる。だがこ[illegible]

消極法——離れて様子を伺う

[illegible]き上がり方を見る。前転なら[illegible]

重ねるか、跳び込むか
ビシャモン
無理な攻めは禁物だ。

ビシャモンには特に複雑な起き攻めはなく、主に跳び込むか、技を重ねておくかの二通りだ。

その1 相手が遠い場合

相手キャラの起き上がりの [illegible] 点へジャンプ攻撃にいく。これは相手が後転起き上がりで離れていったときも [illegible] 狙われる行動だが [illegible] も少なく簡単なので [illegible] だ。

[illegible] 技は主に大キック [illegible] るべく刀の先端部分を [illegible] ようにする。これなら [illegible] タイミングが遅くて相手 [illegible] 対空技を出されても、その対空技をつぶしてしまう可能性がある。[illegible] から跳んだり大キックを出すのが遅れて深く刺さるようにしてしまうと、いかにビシャモンのジャンプ攻撃とはいえ落とされてしまう危険性がある。

ただし、状況などからあえて近距離での跳び込みを狙うことになる場合 [illegible]

その2 相手が近い場合

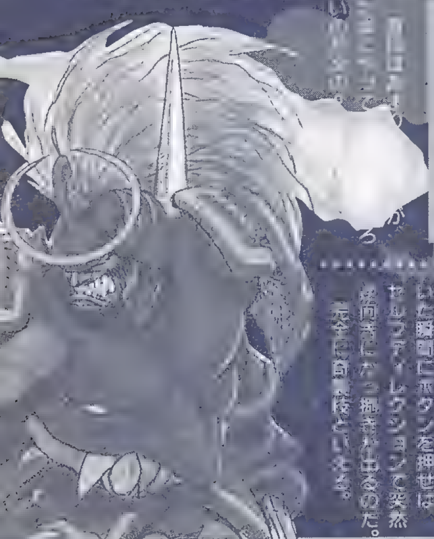
[illegible]

しゃがみガードする相手にやってみよう。ビシャモンのバ [illegible] はジャンプ攻撃 [illegible] るので、しゃがみガードを崩せるわけだ。しかし距離が開いてしまい、次につながらないのでトドメにやるといい。

特殊な例

[illegible]

2つ目はかっ捌き（居合りのES版）を使ったもの。かっ捌きはレバーを前に入れたまま [illegible] おけば、いつでもボタンを押した [illegible] に出せる。これを利用し [illegible] てある状態で相手を [illegible] し、その後歩いて相手の上を通過し反対側へ行く。そして相手が起き上がって自分が振り向いた瞬間にボタンを押せばセルフティ・レクションで突然逆向きにかっ捌きが出るのだ。[illegible] 技といえる。







寝起きに王が来る
アナカリス
起き上がりはチャンス!!トリッキーに行くか立ちガードか、しゃがみガードか、プレッシャーだけをかけるかの3択。KILL YOU!!

基本

[illegible]

技として、大足払いもしくは立ち中パンチもイカ [illegible] 一方的に負けたりする [illegible]

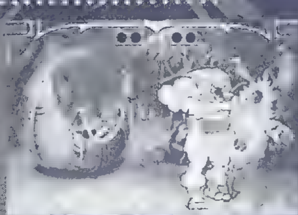
その場立ち上がり or 前転起き上がり

ダウン攻撃をスカッた後などによくやられる。また、[illegible] き上がりシャドウブレイド系に注意し [illegible]

後転起き上がりの場合

[illegible]

は、無敵技のある奴ならガー [illegible] いい系で攻めると良い。無敵技の少ない相手は、立 [illegible]


立ち中パンチは強力!!

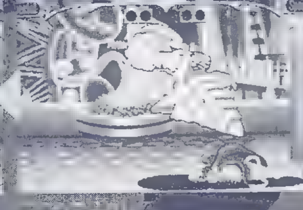

シャドブレはESだと嫌さが増す!!

注意 その1&その2

[illegible]

場合は、棺の舞なんてのも面白い。思考を柔らかくして、ダッシュファラオマ [illegible]


下段を狙う



近くにいれば何かいいことあるはずよね♡

フェリシア

地形効果を利用して
要領よくダメージを与えていこう。

基本をさらっとおさらいしよう

まずはフェリシア起き上がり攻めの基本からいこう。

●相手がその場起きあがり
小ローリングスクラッチをめくりで重ねて、ひっかきモーションを出してうやむやに着地する。そこからチェーンコンボか、投げで攻めよう。

●相手が前転起き上がり
投げられないように注意して、近間でうろうろしよう。そこからガードリバーサルに注意して、単発で技をガードさせていこう。

●相手が後転起き上がり
前ダッシュ大パンチを、投げられないように重ねる。
これらの起き上がり攻めは残念ながら相手にとってさほど脅威ではない。しかしフェリシア側にするとリスクが少なく、ということで相手が起き上がってからの攻めにつなげる意味がある。
フェリシアが相手をダウン……

させたときは、原則としてダウン攻撃をかける。入っても入らなくても、相手の近くといけるので、そこからまとわりつけばよしと考えるのだ。

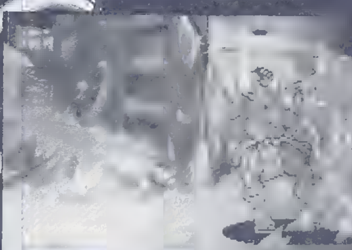


相手の起き上がりにしゃがみ小キックを重ねると、くらってくれる人は多い。

地形効果を利用した起き上がり攻め

よほどの[illegible]人でない限り、対戦で画面端に追い詰められるのは嫌である。端近くで転ばされ[illegible]、前転起き上がりをしたくなるものだ。そこで相手の前転起き上がりを先読みして[illegible]を調整し、垂直ジャンプ中パンチを重ねよう。もちろんそこからしゃがみ小中大キックチェーンをつなげたい。もし相手がその場や後転起き上がりをしたとしても、相手を端に追いつめた状態なのでそれでよしとしよう。
端近くで相手を転ばせたときには、もう一つ面白い手がある。自分が画面端を背にし[illegible]







アグレッシブな人に効果的なプリーズヘルプミー。

て、プリーズヘルプミーを出すといった[illegible]。プリーズヘルプミー[illegible]、先に当[illegible]フェリシアは無敵になるので、相手が技を[illegible]というわけだ。フェリシアが端にいる[illegible]ということがわかっている人には逃げられてしま[illegible]まにやろう[illegible]。

泳げ!オルバス君

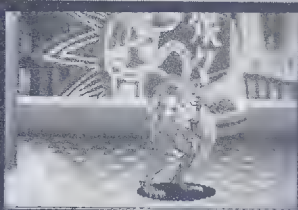
オルバス

相手の動きをよく見て対処できるように…なりたいものだね。

オルバスの起き攻め

[illegible]いるという[illegible]ていくので、間違わないではい。

●相手がマイキャラの足元に倒れたとき、左へ[illegible]起き上がりをしたとき
攻めにいきたいのならば、この[illegible]全に[illegible]。
ちょっと前に歩いてから、ジャンプ大Ⓟで攻める。
ソニックや毒を出してもいいだろう。



こう後ろに回られそうになったら。

▼

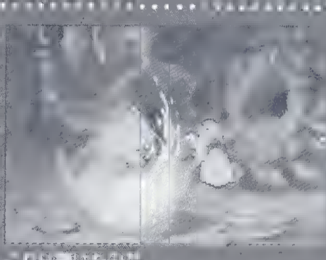


思い切ってバックジャンプ攻撃をしに行ってみよう。

●相手が足元に倒れたとき、今度は右へ移動した場合
ジャンプ中Ⓟで飛び込むかダッシュ攻撃を行う。
このとき、途中で止まってソニックを出してもいいね。

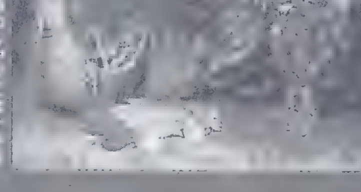
●中間距離で相手が倒れ、左移動でオルバスの正面に起き上がると[illegible]
ソニックやポイズンを[illegible]といった方法が取れる。[illegible]
スペシャルゲージのストック[illegible]がいいだろう。これはもう、[illegible]て、「どうもです」と言うし[illegible]。

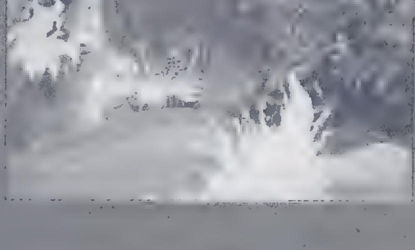
●中間距離で相手が倒れ、右へ移動した場合
攻め手は[illegible]いいだろう。
このとき、[illegible]



これは[illegible]

●全[illegible]上がりへの攻め
[illegible]スペシャルゲージが[illegible]ているのならば、Wファイルやシーレイジを出しておくといいだろう。





[illegible]通常技を出してみよう。[illegible]連続ヒットとなる。

起き攻め講座

とりあえず前ダッシュくれって感じ
ビクトル

少ないながらも、いろいろとバリエーションを考えてみよう。ただ踏んでもダメだ。

[illegible]

①自分が前に歩いていった場合

●相手が前移動

この場合、ビクトルは小足を重ねてみたくなるが、たいてい相手の起き上がり投げに負けてしまう。

なので、投げ対策として、ジャイロクラッシュ[illegible]を早めに[illegible]か、バックジャンプ、垂直ジャンプからのパンチなどを狙っていく[illegible]しよう。


後ろに回られたら、ジャイロ。

●相手がそのまま

この場合は、相手が起き上がってくる間合いによって技を変えていく必要がある。少し間合い[illegible]いれば小足やジャイロを[illegible]通すきるときは、垂直[illegible]ジャンプ大パンチなど。[illegible]きの中足[illegible]パンチも時には有効だ。

●相手が後ろ移動

届くのなら[illegible]ければ立ち電パンチ、足払い[illegible]タイミングをし[illegible]は、ここは跳び込んで行くチャンスでもある。中[illegible]大パンチで押していこう。[illegible]ジャイロ[illegible]パン[illegible]ていると、[illegible]ので覚え[illegible]おくように。あくまで[illegible]が投げを狙ってる場合の話である。

②溜めて相手が起きるのを待った場合

●相手が前移動

この場合も、相手は起き上がると同時に何かを狙っているっぽいので、それ[illegible]かがないようにする。

小足[illegible]バスターをうまく重ね[illegible]ほんの少しさかって[illegible]を重ねる。または、[illegible]払いでも可。

[illegible]前に移動してくる相手の頭上を跳び越[illegible]るの[illegible]まめくり[illegible]持っていくのはツライけど。

●相手がそのまま

[illegible]バスター、立ち大[illegible]、[illegible]ブレイク、E[illegible]ハンマーなどを[illegible]ねて、そ[illegible]めにかけよう。これ[illegible]の技はガードさせてから[illegible]リエーションを持[illegible]しよう。単発では意味がない[illegible]。

ESギガハンマーは、ウォーホスなど[illegible]タイのデカイ[illegible]ードキャ[illegible]がコワくない奴にのみ有効である。小さい奴はスカるので注意。

■後ろ移動

サンダーブレイクを重ねるくらいしかない。[illegible]ゲルデンハイムで[illegible]が、この場合は、前ダッシュ[illegible]すれば相手の後ろ起き上がりにもギリギリ間に合う。ダッシュ中足払いや、立ち、しゃがみの中パンチで、突っ込んでいくと良いだろう。

跳び込む場合

この場合も、相手の起き上がり方[illegible]によって、跳び込むタイミングが違うのがポイント。

基本的に相手がはしのとき[illegible]が跳び込みやすい。垂直ジャンプ大パンチの使い方が重要。

小足からのバリエーションを豊富に

小足から、[illegible]ンボおハ[illegible]小中大足、小足からゲルデンハイム、小足からジャンプ[illegible]ックすかしメガスパイク[illegible]足からギガバスター、小足から垂直ジャンプ大パンチを、当てるかスカすかの二択から、スカればメガスパイク、小足から歩いて投げにいく、など。



[illegible]ここからのバリエーションで勝負。

小足自体は当たってもガードされてもどーでもいいのだ。

起き上がりに手を緩めるな!
サスカッチ

一番攻めやすいのは起き上がり、返されても気にするな。

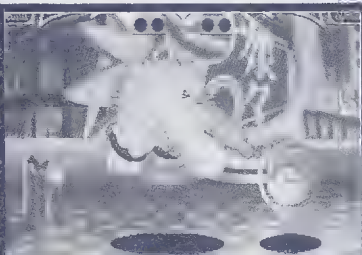
[illegible]かっちん

サスカッチは何と言っても[illegible]戦が[illegible]のキャラク[illegible]起き上がり[illegible]して[illegible]なり。

自分から離れる起き上がりを攻める場合

これまた[illegible]ダッシュ攻撃しかない[illegible]ダッシュ小パンチを重ねるのが一番いい。ただし、相手に届かない場合もあるので注意したい。

その場合は、一度ショ[illegible]



離れる起き上がりはダッシュ小パンチで決まり。

ダッシュ[illegible]（別名モリガンダッシュ）で近づいてからがやりやすい。この時点で、相手の移動起き上がりを先読みしておくことがポイント。

ダッシュ小パンチは、ヒットしてもガードされても問題ない。相手に当てることが重要だ。低めに当たることが多いので、そのままくらうか、小足払いからのチェーンコンボで攻め込もう。

空中ビッグサイクロンで近づく手段もあるが、イマイチ確実性に欠ける。

その場で起き上がる相手を攻める場合

基本通りの攻め方でOKだ。チェーンコンボを重ねるか、めくりケツ（大キック）を狙ってみよう。

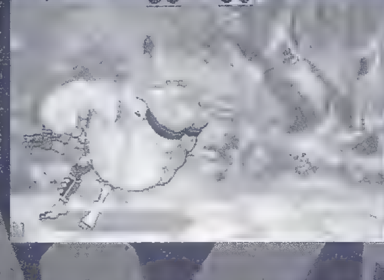
また、近距離であるがダッシュ攻撃[illegible]メ。小パンチからが[illegible]。そのあと、意識的にビッグ[illegible]



自分に近づいてくる起き上がりを攻める場合

相手を画面端に追い込んでいるときや、腕に自[illegible]上級者がよく使ってくる。相手からあえて近づいて来る起き上がりだ。

この場合は、相手キャラの移動する距離を頭において、垂直ジャンプケツを重ねよう。表なのかめくりなのか[illegible]する必要はなく、[illegible]構わない。



垂直ジャンプからのケツ[illegible]スメ。

起き攻めは経験を積もう

[illegible]

ほかに、[illegible]ときでも、じつは攻[illegible]

[illegible]を重ねる起き攻めなんて[illegible]はあり得ない。[illegible]もしょうがないキャラだけに多少ゴリ押しでも[illegible]手にプレッシャー[illegible]こう。

斜上に見る他キャラコマンド!十対戦攻略付きだ!

バーチャファイター2

―今回のメニュー―なんででるの?立ち○○、しゃがみ○○対戦ラウ(VSアキラ)ジャグラー1日養成講座

なんで出るの?
立ち○○、しゃがみ○○

ラウの立ち斜上掌が代表的だが、実はほかにも色々な技が出せるのだ!

担当:[illegible]

こんなのあり?

最近、街中でラウを使っている人がよく立った状態[illegible]に斜上掌を出す人が増えた。

その立ち斜上の出[illegible]す。簡単に説明[illegible]

では立ち斜[illegible]基本的に斜上[illegible]度自分がしゃがん[illegible]にならないと出ないのはわかると思う。

しかし、なぜかVF2では自分が立っている状態で何らかの技を出し、硬化しているときに↘↓●。簡単にいうとしゃがみダッシュなのだが、まずパンチを出す。それでこの硬化中に↘↓と入力。(別に)硬直じゃなくても良い。







斜上掌で「どんな感じ〜」勿論[illegible]をちょっとしゃがみかけてカウンターなら[illegible]

それをやることによって自分は見ため立ってはいるが、判定はしゃがんでいることになっていて、そこからⓅボタンを押すと斜上掌が出るのである。

ラウ使いとしては必ず覚えておきたい技である。

それを応用した技は一応、カゲの落閃刃返し、アキラの猛虎硬爬山、サラのスピンターンキックなど色々とあるのだ。

この入力法は基本的にしゃがみダッシュなので、自分のしゃがみ移動が終わる寸前までひっぱってから技を出すことも可能。

ちなみにジェフリー、ウルフのスプラッシュ系のしゃがみダッシュがあるが、その入力は正確に↘↓といれていて、立ち○○の入力でのしゃがみダッシュでは[illegible]決まらないので[illegible]



「オツイエ〜」これってすごく強くない?

そんなのもあるの?

それでは次に[illegible]の自分が立って[illegible]い技をしゃ[illegible]

それでは、さっきとは逆の状態のしゃがんでるまま、立っていないと出ない技、代表的なのはジャッキーのスラントがある。

この技の出し方はさっきの[illegible]しゃがみ[illegible]硬直中に前ダッシュ[illegible]はパンチ[illegible]るとしゃがんでいる[illegible]はりさっきと同じ[illegible]立ち判定になり[illegible]連続でまた同じ技が出る。





このスラントは立っていないと出ない。しかし…

普通に立っている。それから…

すなわち、ジャッキーならスラント・下Ⓟ・スラントということが可能だぞ。

ジャッキー以外にもラウの斜下掌やシュン・ディの挑脚[illegible]も出るしジェフリーのダブルアッパーなどもしゃがみパンチから出すことが可能だぞ。

まだまだ遊べる!



しゃがみパンチを出して、硬化中にコマンドを入れる。すると…



ジェフ「またスラントかよ〜」このようになぜかしゃがんだ状態から出せて、うまい[illegible]のである。

以上が立ち○○、しゃがみ○○の出し方だったが、これらのやり方はキャラによってはかなり有効で特にラウの斜上掌やジャッキーのスラントは具合が悪くなるほど強いのでぜひ覚えてほしい。

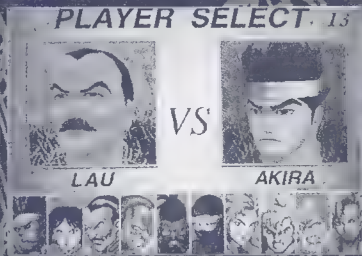
最後にこの技に関する情報は京都のゲームストラコンにいるZAPさん、大門君、森井君たちが発端です。どうも、ありがとう。



ガツンと一発やってみろ!
攻略秘密特訓

今回はアタック編
ラウ対戦攻略
攻めのバリエーションがポイント、ラウの有効な連携を知ろう
担当：かっちん　協力：町田のネギやん

いきなり今回から始まったラウのキャラ別対策。初回から対アキラという人気キャラにスポットを当ててみよう。分かれば分か[illegible]い対戦だ。



ラウ[illegible]ラの[illegible]ギー[illegible]そのま[illegible]

開幕からペースを引き込め

まず[illegible]ラウンド開始直後の開幕の[illegible]のは[illegible]スピ[illegible]は[illegible]同[illegible]もちろ[illegible]

[illegible]んレバー入れパンチだ。ラウの開幕の主な行動は、
- ●レバー入れパンチ…
- ●中段蹴り
- ●様子を見る（その場立ちガード、しゃがみ退がりなど）

となり、さらに細かく分類される。

まずレバー入れパンチ!は双掌旋風腿（Ⓟ Ⓟ Ⓚ）に発展させるか、立ちⓅ、しゃがみⓅ→斜上掌→と行うのが普通。もちろんⓅ一発から投げや斜上の場合もある。

このなかでのオススメは斜上掌に持っていくパターンの行動。Ⓟ Ⓟ Ⓚは猛虎硬爬山でカウンターを取られるとかなり具合が悪い。体力の半分は減らされてしまう。



開幕パンチの打ち合いは、相打ちとなることもある。[illegible]ただ[illegible]アキラのⓅⓀと互[illegible]るとは基本的にない（タイミング勝負）。ラウが不利な状況になってしまうのは、上段当て身としゃがみ退がり猛虎、ちょっとマニアックになるがしゃがみ前ダッシュ猛虎になる。

ここで、アキラの開幕の行動をまとめてみると、
- ●ⓅⓀ
- ●ⓅⓀⒼ
- ●中段蹴り
- ●しゃがみ退がり
- ●上中段当て身

が普通だろう。

このなかで注意しなければならないのがしゃがみ退がり。これに打ち勝てるラウの行動は、間合いを詰めてからの中段蹴り（その場ではダメ）か躍歩冲拳ぐらいしかなく、かなりキツイ。これしか使ってこないような相手なら、無理に追わず様子をみよう。我慢も大切だ。





猛虎硬爬山。ラウが突っこむと[illegible]ヤバイ。

またⓅⓀⒼとは、基本的にⓅⓀとパンチの出るスピード自体は変わらないが、そこからのバリエーションが[illegible]投げや中段蹴り、当て身全[illegible]（ギ[illegible]ト[illegible]）が来る。開幕[illegible]

[illegible]けとは限らず、普段でも使ってくるだろう。この攻撃は要注意だ。

以上が開幕の駆け引き。パンチの打ち合いが互角とはいえ、当て身がある分アキラ側がちょっと有利か。当て身マニアに[illegible]地掃腿と[illegible]もあるがキャンセル[illegible]

一気に押し込め

次は都合良く[illegible]斜上掌で押し[illegible]を考えてみ[illegible]（斜上掌Ⓟ）[illegible]ガー[illegible]こ[illegible]らのラウの[illegible]

- ●斜上掌Ⓟ
- ●斜下掌Ⓟ
- ●中段蹴り
- ●投げ
- ●地掃腿
- ●肘撃（ヒジ）
- ●しゃがみⓅ
- ●しゃがみ退がり

とたくさんある。

これに対し、斜上掌Ⓟをガードしたあとのアキラの行動は、
- ●当て身全般
- ●躍歩頂肘（裡門頂肘）
- ●ⓅⓀ
- ●しゃがみダッシュ返[illegible]

[illegible]くらしに[illegible]される[illegible]でラウが斜上掌Ⓟだけの[illegible]連打で相手を浮かすことができれば、それはそれで理想的。連掌・連掌転身掃腿（どちらも斜上掌）で一気に体力を奪おう。だが、世の中そんなに甘くはなく、それこそ上段当て身の的となる。

また、お互いの技に関する詳しい対応表を載せておいたので参考にしてほしい。

連掌（斜上掌Ⓟ）をガードさせた後のラウの行動とアキラのそれに対する行動の行方

	躍歩	裡門	ⓅⓀ	しゃがみ退がり	上段当て身	中段当て身	下段当て身
斜上掌	×	◎	×	×	×	◎	◎
斜下掌	○	○	○	○	×	○	○
中段蹴り	×	×	×	○	×	×	○
地掃腿	×	×	○	○	○	○	×
肘撃(ヒジ)	○	○	○	×	○	×	◎
しゃがみⓅ	○	○	○	×	○	○	×
しゃがみ退がり	×	×	○	△	○	○	○

◎＝アキラが[illegible]またはよろける。
○＝[illegible]にヒットする。ダウン[illegible]する場合もある。[illegible]般的にいう有利な状態。

当て身で返そうとするアキラ

さて、上段当て身で返してくるアキラには、中段蹴りか地掃腿、しゃがみⓅが理想。

地掃腿は、対アキラではあまりオススメできないが（暴れ切られると尻もち確定）、あまりに当て身が多いアキラには使っていこう。

また、しゃがみⓅは相手が外門パンチになっているので、こちらのⓅはスカらない（アキラが立ちガードのときはスカる）。



[illegible]攻めの[illegible]も[illegible]上げる。

このあとは、再び斜上掌か投げの2択で攻め立てる。ただし、斜上掌は上段当て身で返されるので、パンチ一発からばかりの斜上掌ではなく[illegible]も[illegible]ングを語らせると非常に[illegible]


中・下段当て身は[illegible]ない。

イ。

ほかに、中段当て身は中段蹴りかヒジでなければOK。下段当て身ならしゃがみⓅ、地掃腿でなければ斜上掌で浮いてくる。

躍歩頂肘と裡門頂肘で返そうとするアキラ

[illegible]上掌か[illegible]きに差がある。[illegible]なら[illegible]かされる[illegible]差では負けてしまうのだ。ただし、実戦の対戦では完璧なタイミングとは限らない。斜上掌で躍歩を浮かすこともあれば、裡門に負けることも


[illegible]強い。

もある。これはお互いベストのタイミングで技を出すよう心掛けるしかない。

アキラが躍歩頂肘で返してきたのならラウの取るべき行動は、斜下掌、ヒジ、しゃがみⓅの3つ。斜下掌の場合は連掌旋風腿（ⓅⓅⓀ）まで発展させておきたい。ダウンの取れる行動はこれしかないからだ。

ヒジはよろけさせることはできないが、ダメージは与えられる。ただし、そのあとはお互い五分の状態となる。

ⓅⓀで返そうとするアキラ

ⓅⓀは、あまり使ってこな



だが、ほかの技に弱い。

いかもしれないが、斜上掌の連掌を止められてしまうので結構やっかい。地味ながら強力な技だ。

だが、斜上掌を返すわりにはそのほかの技に意外と弱い。当たり前だが、下段がお留守になっている。さらに、斜下掌でラウが負けないのは大きい。

連掌でも斜下掌の連打であれば（いまどきやるヤツはいない）止められるが、斜上掌Ⓟ→斜下掌Ⓟの連携であれば話は別。当て身を使わないとまず返すことはできず、全キャラ中でも強力と言われているアキラのⓅⓀも例外ではない。

しゃがみ退がりでかわそうとするアキラ

最近増えてきたのがこのタイプ。斜上掌を使った連掌連打が使われるようになったためである。ちなみに、しゃがみ退がりであって、ただのしゃがみではない。


しゃがんで退がられると…

また、斜上掌だけをかわすのであれば、その場しゃがみでもアキラ[illegible]が、ヒジが怖いのでこう[illegible]いたる。

アキラが[illegible]を取って[illegible]図に、斜上掌とヒジの両方をスカらせようというのがあるはず。どちらも最悪の場合は、そのまま崩撃雲身双虎掌が入ってしまう。


ヒジすらスカる。

ラウ側としては、この行動でかわされ始めたら初心に返る。つまり、斜下掌や中段蹴[illegible]の出番だ。

斜下掌はしゃがみ退がりでもかわされないし、中段蹴りならアキラはよろ[illegible]ⓀでトントンⓅ[illegible]う。

なお、[illegible]斜上掌のコマンドでオタ[illegible]ば、しゃがみ前ダッシュ[illegible]からの斜上掌もできる。し、この場合はアキラのしゃがみ退がりを追い[illegible]か、逆に[illegible]無理に使う[illegible]。

結局、有効なものは？

以上がラウの基本的な攻め。連掌（斜上掌Ⓟ）をガードさせた後というラウの最強状態にもかかわらず、これをやっておけば勝てるという行動はない。

あえてオススメの行動を挙げるのであれば、もう一度斜上掌かヒジに限定されるかもしれない。

ただし、斜下掌がヒットしたのを確実に判断できて、連掌旋風腿に発展できれば斜下掌も使える。当て身以外では返せないからだ。

また、相手が上級者になればなるほど単純な行動も有効だ。すぐに対応されるのでほどほどに。

これらの攻め方はあくまでも一例。[illegible]アキラは[illegible]この技をこれで返して[illegible]すれば[illegible]と思ってわからないときに役立ててほしい。

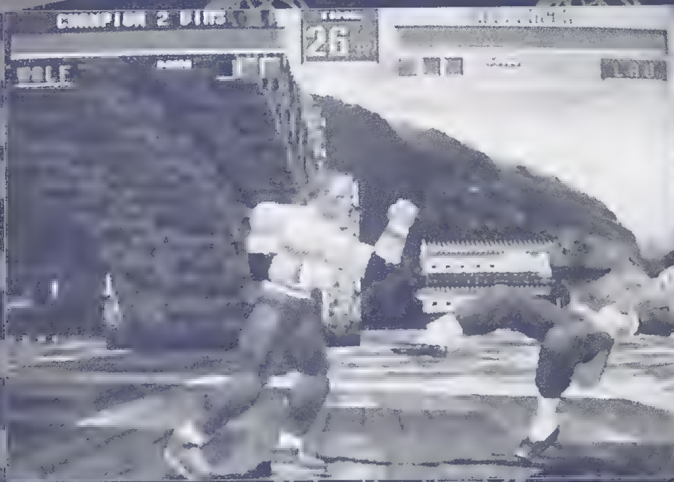
次回も対アキラ戦。躍歩頂肘（裡門頂肘）をガードしたあとの対応を中心にをやる予定だ。お楽しみに。


中段蹴りが[illegible]

めざせ大道芸人!
ジャクラー1日養成講座

ウルフは投げキャラだからなぁ、というアナタ。まあコレ読んでみなさいっては。
担当:「魚雷」装填中…ず

ウルフというと、どうしても投げ技に目がいってしまい、おろそかになりがちなのが空中コンボ。一見地味な…ウルフのそれも…部類に入る。…


Ⓟボタンをぽんぽんぽんと押すだけでこの威力

ターのヒザで浮いたところへ…ダメージは…倍で…ジャイアントスイングとほぼ同じダメージを与えることができるのだ。威力もさることながら、空中コンボにはそれ以外にも2つ、利点がある。
ひとつは長い距離を運べるということで、ダメージを与えると同時にリングアウトも狙える。そしてもうひとつは、入れた後に仕切り直しになってしまうダウン攻撃に行かないことで、相手の起き上がりを攻めに行けること。常により高いダメージを与えることを心掛けよう。

浮かせる技はコレ!

ダウンさせる技を数多く持つウルフだが、空中コンボに繋ぐことのできる技は3つ。ニーブラスト、バーティカルアッパー(カウンター時)、ソニックアッパー(カウンター時)だ。
この中で最も浮かせやすいのがニーブラストで、カウンターでなくとも状況によっては空中コンボがきまる。そ…ニーブラストの後は、お楽しみ…



自身の目が高度計

次はバーティカルアッパー。多少浮きが低いものの入る技はヒザとそう大きな違いはない。ソニックアッパーは低い上に硬化が長く、入る技は相手の技と体重次第(囲み記事参照)。
知っている人も多いと思うが、同じ技でカウンターを取っても同じ高さに浮くとは限らない。浮く高さは技をくらった時の状況による。簡単に言ってしまえば、相手がしゃがんでいるより立っているほうが、ⓅよりⓀを出していたときのほうがより高く浮くということ。
しかしカウンターかどうか、立っているかしゃがんでいるか…

お手玉大作戦

…たい…コンボが入る…



レバーを入れていると突然近距離Ⓟになってしまう。
…かならともかく、浮いた高さを見て瞬時にどの空中コンボが入るのか判断できるようになりたい。とにかく何度もやってみて目を鍛えよう。


これはぜんぜん浮かない。…攻撃で安定しておこう。

…の高さ…



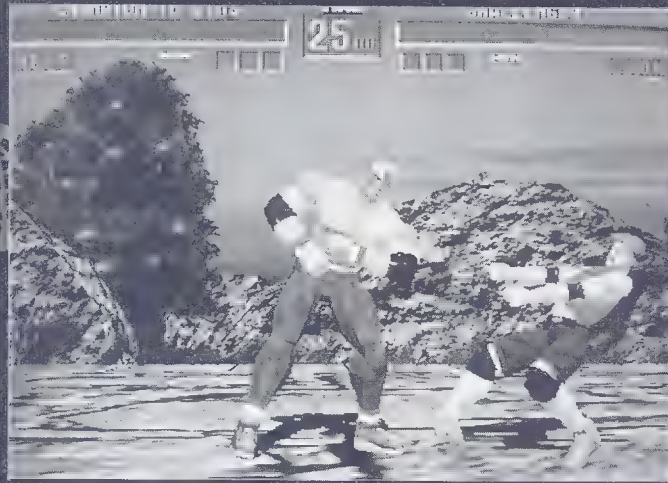
かの目安として、浮きの高さをいくつかのクラスに分けてみる。(あくまでウルフ用)
クラスSA:パイの立ちⓅ、サラ立ちⓀへのカウンター。
クラスA:サラ、舜帝への立ちカウンター。
クラスB:…級の2人以外への立ちカウンター。
クラスC:ウルフ…への立ちカウンター。

以下空中コンボ。
●Ⓟ…ボディブロー〔クラスSA〕
ヒザからのダメージも加算すると…にもなるうえリングの4割ほど運んでしまう。…Ⓟの部分は…アッパーではなくⓅをタイミング良く目押しし、ジャブの…で繋いでゆく。最後のボディブローもそのままのタイミングで繋げよう。またこのコンボに限らず、複数のⓅを目押ししていく場合は必ずレバーはニュートラルで出すこと。前に入れてしまうと前進し過ぎて、途中で近距離Ⓟになり、当たらなくなってしまうので注意すること。

こんだけ…を与えたら…



●…アッパー(A)
…サラには…このあたりが安定。…スパーも連打しないほうが入りやすい。
●Ⓟ・ⓅⓀ+Ⓚ(B)
…級の2人以外に狙って行ける威力重視コンボ。2発…
…エルボー…
…を…先行入力…。この…は…


安定した威力。ねじ伏せたれい！

起き攻めに行…

●Ⓟ→ショルダー→エルボードロップ（Ⓑ）

ショルダーが至近距離で当たるわけではないので、さすがにヒットしてるほどの威力というわけにはいかない。

しかし運ぶ距離もなかなかだし、エルボードロップというオマケもついてくる。起き攻めのチャンスだ（囲みその2参照）。

●Ⓟ→ヒザ→小ダウン攻撃（Ⓑ）

…が完璧…なかなか…威力もそこそこ。…より…気分を変えたいときに使っていこう。

●Ⓟ→Ⓚ→ボディ…（Ⓑ）

簡単な部類…の目押しの練習に…良い。

簡単なだけあって威力的にはたいしたことがないものの、空中を運ぶ距離はかなりのもの。この辺からマスターしていこう。単に1・2アッパーでもいいんだけどね。

●しゃがみⓅ→ミドルキック（Ⓒ）

対…最強コンボ。威力も運…そこそこあるが、入る条件が限られているのがタマにキズ。

●しゃがみⓅボディーⒷ…（Ⓒ）

…を決まって…これだけで…ダメージと僅かとはいえハイエル…する…力。

おまけ

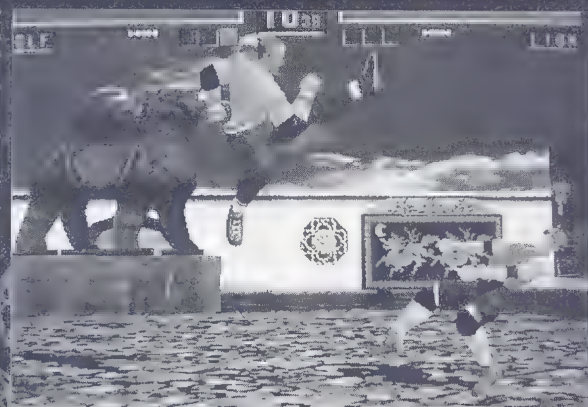
●Ⓟ→↗Ⓚ+Ⓖ（Ⓑ）

つまりは屈辱技。これでKOしてスローをかけよう。

●ⓅⓀⒼ→Ⓟ（SA）

ⓅⓀⒼは超速入力。究極の屈辱コンボかな。


ムズいくせにつかえねえ。まさに屈辱技のかがみ。


ぱいぃ〜ん〜くやしいだろぉ。

ゲリラ的小特集1

ちょっとコレイイかも

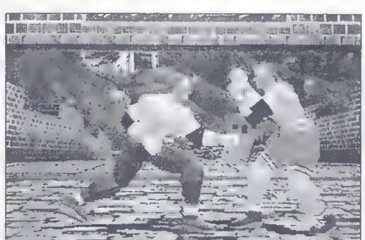
ーソニックアッパー編ー

ソニックアッパーでダウンさせ（られ）たとき、不思議に感じたことはないかな？カウンターでもないのにダウンしたような…それは気のせいでもなんでもなく事実だったのだ。

2つのそにっくあっぱー

技表を見るとSアッパーには遠距離時のものと近距離時のものの2つがあることがわかる。ここに書いてある違いは硬化時間のみだが、実はダメージにも違いがあり、近距離時：26。遠距離時：28となっている。つまり相手の硬直に決める小カウンター（1・25倍ダメージ）や、胴体命中（1・125倍ダメージ）でもダウンさせることができるということだ。それがどうしたといわれりゃそれまでだけど…。ちなみに遠距離時のものはガードされるⓅⓀなどで返せてしまう。


コレが近距離版。フック気味のアッパーだ。


コッチが遠距離版。深く踏み込む。

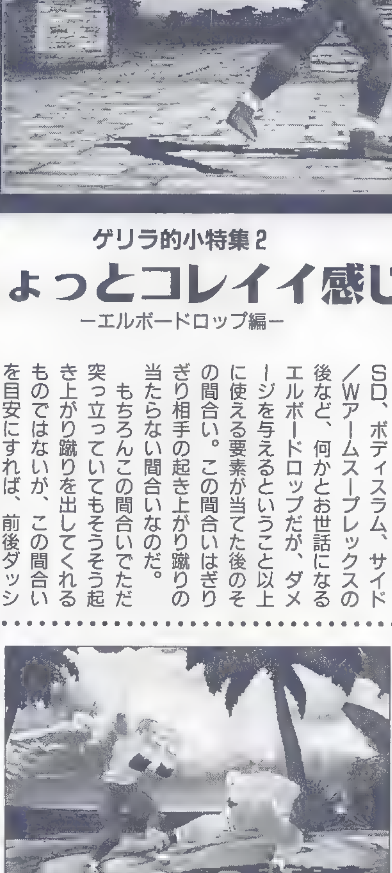
ゲリラ的小特集2

ちょっとコレイイ感じ

ーエルボードロップ編ー

ジャイアントスイング、SSD、ボディスラム、サイド／Wアームスープレックスの後など、何かとお世話になるエルボードロップだが、ダメージを与えるということ以上に使える要素が当てた後のその間合い。この間合いはぎりぎり相手の起き上がり蹴りの当たらない間合いなのだ。

もちろんこの間合いでただ突っ立っていてもそうそう起き上がり蹴りを出してくれるものではないが、この間合いを目安にすれば、前後ダッシュで起き上がり蹴りを誘い、投げることがかなり楽になるはずだ。


この間合いがとても便利。

生き残るのはただ1人！

THE OUTFOXIES

アウトフォクシーズ

今回はイッキに4ステージ攻略！イラスト満載でよりわかりやすく。

©NAMCO

担当：ギィ　イラスト：DS1

列車ステージ

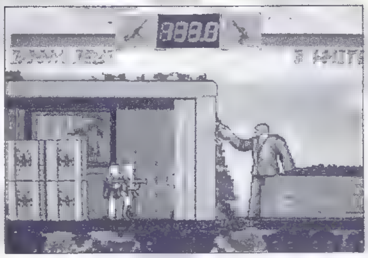
ステージキャラ：バーナード・ホワイト

狭いがテクニックと戦略の要求される奥の深いステージだ。

実際に移動できる場所が最も狭いこのステージ。実際に戦う場所となると、石炭車、貨物車、客車とさらに狭い。屋根と車内を往復しつつうまく立ちまわろう。

対戦においては貨物車が最重要拠点となる。武器が豊富なことに加え、両側が壁で塞がれているため、天井以外から侵入することはできないので一方的に待ち伏せすることができる。

ただしグレネードやロケットランチャーなどで壁を破壊することは可能。こうなると待ち伏せスポットとしては無価値となるので、特に両方とも壁を破壊するのは最後の手段としてとっておこう。



警戒して誘われてくれないようならソードや火炎放射器のような貫通する武器で。

頭上注意

一定時間が経過すると、定期的にトンネルを通過するようになる。このとき、屋根の上に立っていると頭をぶつけ、ダメージをうけるばかりでなく、列車から落ちてしまうこともある。



あいたーっ！

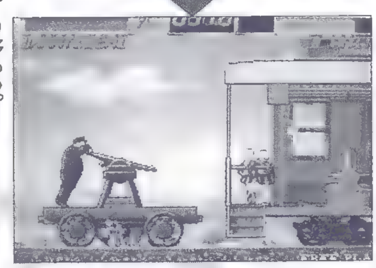
トンネルに入る前に警告音（踏切の?）が鳴るのですばやくしゃがむなり、車内に退避するなりしよう。

恐怖！トロッコハメ

このステージで何より恐ろしいのは列車から落ちること。落ちた後、トロッコに乗って復帰するわけだが、この間は無敵でもなんでもない。そこでトロッコから列車に乗り移ろうとしたところへ攻撃し、再び落としてしまう。これが「トロッコハメ」だ。



トロッコハメには火炎放射器が最適。なぜかというと…、



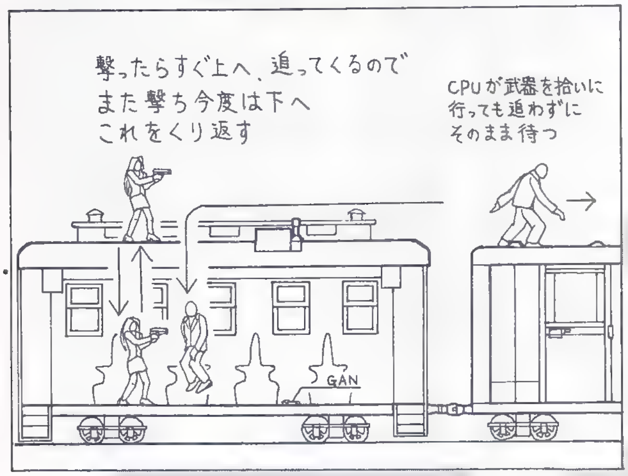
燃えると前に転がる。んで落ちる。落下のほうがダメージ大。

復帰する側が一番やっちゃいけないのはジャンプで跳び移ろうとすること。屋根に頭をぶつけて真下に落ちてしまう。一番良いのはダッシュすること。一見落ちそうだが走り抜けられる。相手が「トロッコハメ」をしようと待ち構えているようなら、ひたすらトロッコ上でねばり、弾切れしたらイッキにダッシュで乗り移ろう。

ちなみに列車の最前部から落下すると…こりゃひでぇ。

対CPU バーナードホワイト

CPUはトロッコハメを警戒してか、自分より左側に行こうとしない。そのため、基本パターンが完璧に通用する。スタート時客車には拳銃が2丁あるが、無駄弾さえ使わなければこれだけで十分殺せる。パーフェクトの狙い易い相手だ。





サーカスステージ

ステージキャラ：イヴ

**人間大砲だ！
人間大砲以外のフィニッシュは認めん。**

ステージそのものは広いが、足場が狭く、移動経路が限られてくるため、待ち伏せがしやすいが、待ち伏せを悟られやすくもある。





ピエロの落とす拳銃はほとんどがオモチャー！

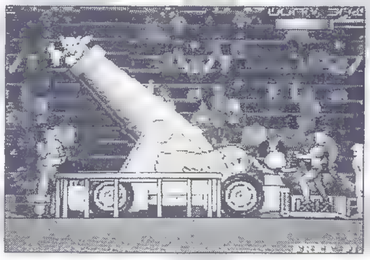
また、虎や象、ピエロなどの不確定要素が多いのもこのステージの特徴でもある。

このステージの有利なポジションは中央一番下の足場。

ここなら象に踏まれることもないし、空中ブランコにさらわれることもない。当然、相手を待ち構えることもできる。おまけに空中ブランコに揺られている相手を狙撃することもできてしまう。

遂に登場！人間大砲！

誰が何といおうと、このステージの華は残100秒で登場してくる人間大砲だ。派手なだけでなく、威力もかなりのもの。砲身の内側に入られると無力、という欠点もあるが、ソードやウィップを持っていれば、人間大砲で跳ばせてジャンプ攻撃で落とす、という贅沢な戦法も可能。砲身の内側に入られたらジャンプ攻撃で追い払ってやろう。

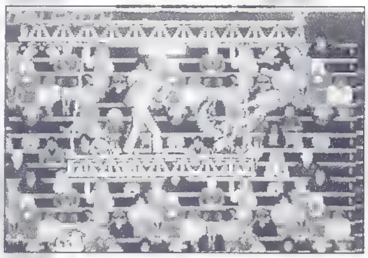


死角ギリギリ。こっからジャンプしてきたらジャンプ攻撃で迎撃。

対CPU イヴ

とりあえずスタート時は、目の前にあるロケットランチャを拾い、CPUのロケットランチャーに気を付けつつ、遠距離から狙っていく。弾が尽きたらステージ中央一番下の足場へ。人間大砲が出るまではここで基本パターン（対ホワイト参照）。武器がなくなっても無理に拾いにいかず、素手で足場からはたき落としていこう。よく象に踏まれてくれるぞ。

ここまでに殺せていなかったら人間大砲タイム。どんなに体力差があっても逆転のチャンスがあるぞ。



武器がなければ素手でもOK。

水族館ステージ

ステージキャラ：ベティ・ドー

**自分の手を汚さずして殺す。
殺っておしまい！お魚さん！**

とりあえず始まってしばらくはごくスタンダードなステージ。上下移動と木箱を駆使して戦っていこう。また、最下層や鯨の上では段差を利用して身を隠しつつ攻撃するテクニックも重要。腕の差がモロに出る。



段差を活用すべし。

残タイム100秒ごろに状況が一変。仕掛けられた爆弾が爆発し、鯨の模型が落下するとともに水槽が割れ、浸水してくる。水の中では魚が襲ってくるだけではなく長時間潜っていると（頭が出ていれば大丈夫）窒息し、体力を奪われてしまう。当然、水につかった状態ではジャンプができないので、鯨や足場に上るときはレバー上+Ⓙ連打、とやるのが良い。鯨の背に乗るには低い所（鼻先or尻尾）からでないと上れないので注意。

鯨が落ちてきたときに、グレネードやマシンガンなど、武器が大量に降ってくるが、対人、対CPUともに、鯨の背から落とすことを考えて使っていこう。

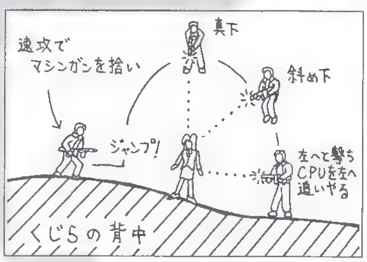
対CPU ベティ・ドー

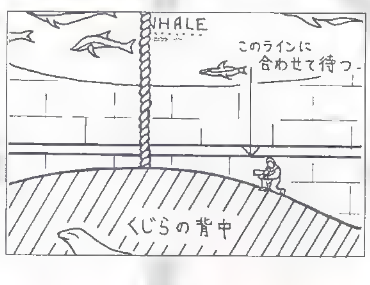
まずはスタートと同時に一目散に鯨の上にあるマシンガンを取りにいこう。CPUが鯨の上に上ってきたならマシンガンを拾ってからCPUを跳び越し、背面からマシンガンを浴びせて左へ追いやり、左の図の位置に自キャラを合わせよう。

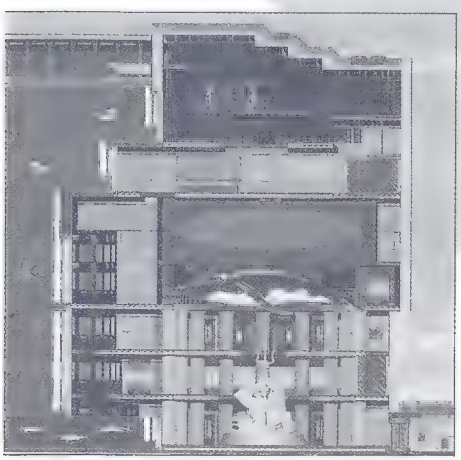
スタート時にCPUが下へ降りていったらラッキーパターン。そのまま図の位置へ。するとCPUは障害物（鯨）を認識できず、ジャンプして自キャラと高度が同じになったところで攻撃してしまう。

つまり待っているだけでCPUはロケットランチャーで自爆し続けてくれるわけだ。

CPUが鯨に上ってくるようなら、マシンガンの弾を節約しつつ撃ち、落としていこう。浸水した後も上ってくるところをことごとく撃ち落としていけば魚が勝手に食い殺してくれるぞ。







兵器工場ステージというこ

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

ゲ屋宅配便全国ツアー
参加店募集係行

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（7月15日号）

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　　　　）	
※都道 府県	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　　　）	

※の部分は○でお囲みください

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル4F

株式会社 新声社

ゲーメストEX
編集部行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　　　　　）	
※都道 府県	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　　　　）	

※の部分は○でお囲みください

今年のゲーメスト夏のイベントは、㋘屋宅配便全国ツアーに決定しました。そこで、参加してくれるお店を募集します。「うちに来んでどうする」という、胸に覚えのあるゲームセンターの方々は、下記の必要事項を記入のうえ、6月30日までにこのハガキを投函して下さい。詳しくは、本誌192ページをごらん下さい。

店名

担当者名

住所

電話番号

イベントを開きたいゲーム名

希望日時

キリトリ線

ゲーメストEXアンケート

読者コーナーのタイトルは、どんなものがいいか、いくつでも書いてね。

一番いける次世代機はこれだ！というものをひとつ答えてね。

こんな企画なんかどうだってなものを書いてくれ。

次世代機のゲームで、お気に入りのソフトを書いてね。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

兵器工場ステージ

ステージキャラ:プロフェッサー・チン

逃げ場も障害物も少ない。ミサイルとロケットランチャーの撃ち合いになるか?

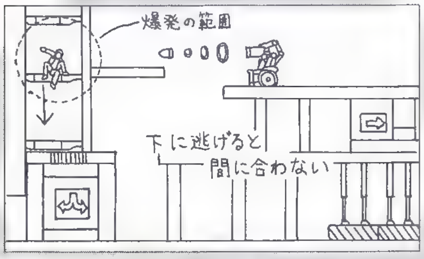
兵器工場ステージということだが、これが意外に武器に不自由する。まず武器の種類が少なく、大量生産されているのは拳銃のみで時々、決まった4カ所にロケットランチャーが補充されるぐらい。一応、ソードとマシンガンが1つずつあるが、使い切ったり、壊れてしまってもそれっきり補充はされない。

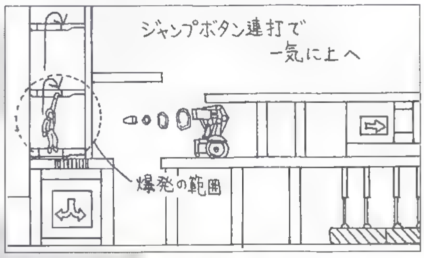
武器以外のもので攻撃手段として使えるものは、木箱と空対空ミサイル。ミサイルはAボタンで持ち上げ、放すと放物線を描いて落下後、水平に飛んでいき、障害物に当たると爆発する。ロケットランチャーに似ている。発射時の反動がない点は扱い易いが、ミサイルを持ったままでは昇り降りができず、高所から跳び降りると落として自爆してしまうので注意が必要だ。

また、種類の少なさだけでなく、武器の補充される場所の少なさも問題あり。確かにその場所へ行けば武器は手に入るが、人間だけでなくCPUにも、行く先を悟られ、待ち伏せされる。もちろん逆に、こちらが待ち伏せすることも可能だ。

逃げ隠れはできない

このステージは地形もかなりやっかい。下のほうは多段構造になっていて一見、撃ってから上か下へ逃げる、という基本戦法がやり易そうだが、あまりにも長く、効果的に使える障害物がないため、攻撃するにも逃げるにもイマイチ不自由する。しかし、中央部から上方にかけてはろくに足場すらないので、やはり左右のエレベーターと下の3段での勝負となる。

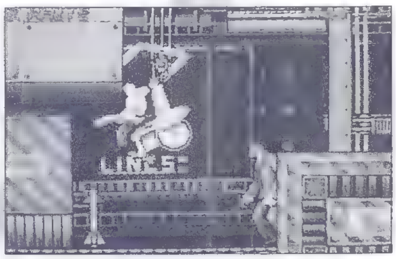




ベルトコンベアを利用した移動と、エレベーターを利用した弾避けが、このステージの最大のポイント。ロケットランチャーやミサイルは、下3段で避けることはほとんど無理。エレベーターを使って、下から上へ(レバー↑+Ⓙ連打)とかわしていこう。

武器を失い、なおかつ相手が爆発系の武器をもっていないようなら、ベルトコンベアの流れに乗ってダッシュし、武器を拾いにいこう。

また、このステージは、キャラクターが一時動けなくなる仕掛けが数多くある。プレス機や溶鉱炉がそれ。これらの仕掛け自体に巻き込まれてもダメージを受けるが、さらに追い打ちするチャンス。無敵になっているところへ、ロケットランチャーなどの爆発を重ねてやろう。逃げられないぞ。



マジックハンドにつかまっているところへの攻撃も忘れるべからず。

対CPU プロフェッサー・チン

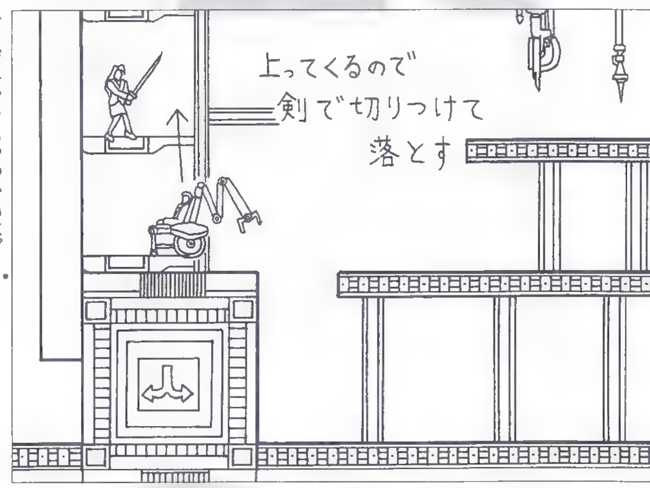
ステージキャラもやっかいならステージキャラもやっかいなプロフェッサー・チン。スピードが速いので、こちらから近付くのは危険。近付いてこないようなら左側のエレベーターからロケットランチャーやミサイルで攻撃していこう。逆にロケットランチャーで狙われたら、下から上へ逃げよう。

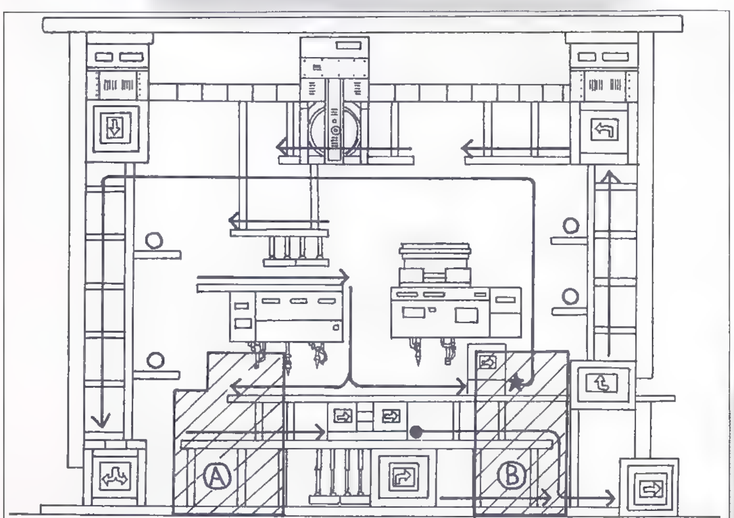
時々、CPUはステージ右下付近でコンベアに流された武器を拾おうとしてハマることがある。かたっぱしから、ロケットランチャーやミサイルを撃ち込みまくろう。

近付かれた場合、ロケットランチャーやミサイルでは無理があるので、エレベーターを一気に上り、ソードを拾い、エレベーターを上って追いかけてきたところを待ち伏せしよう。

両者とも、持っている武器が爆発系でないのなら、右下のA周辺か、左下のB周辺で基本パターンが通用する。

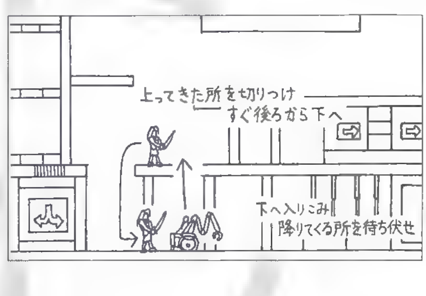
とにかくこのステージは、いつでも爆発をかわせるよう、常に上に逃げ場のある位置をキープしよう。





○…ロケットランチャー
★→…ミサイル完成品の移動経路
→…ベルトコンベア、エレベーターの移動方向
●→…拳銃完成品の移動経路

さて次号では有終の美を飾るべく、カラーページにて最終面攻略アーンドちょっとしたオマケ。待て!次号!



真・獅子王使用コマンド紹介

風雲黙示録 格闘創世

SNKお約束のラスボス使用コマンドを公開だ。また、今回は通常技のつなぎに着目してみたぞ。

こいつは強ぇーぜ！ 真・獅子王が使える

やっぱり使えた真・獅子王。必殺技コマンドもバッチリだ。

担当：松

真・獅子王が使える

MVS、ネオジオCD、ロムはデータの入ったカードを使用で、真・獅子王が使えることがわかった。真・獅子王を使うには以下の条件を満たさなければならない。

真・獅子王以外の全キャラクターのクリアデータをセーブしてあり、このデータが本体に入っていること。CPU戦のときは不可。この条件を満たしているときに**獅子王にカーソルを合わせて、レバーを下に10回入力してからAボタン**。これで真・獅子王をマイキャラとして使うことができる。



ここでレバー下×10＋A。

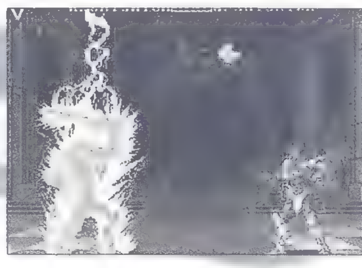
家庭用ユーザーのためにここで特別に真・獅子王のみのオリジナル必殺技について少し解説することにしよう。

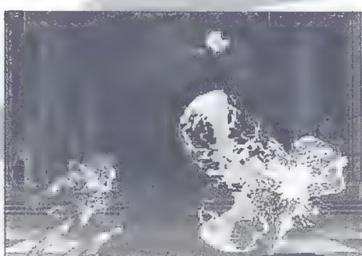
●ハンターキラー
闘気をまとった跳び蹴りのあと、後ろ回し蹴りを間髪いれずに繰り出す技だ。

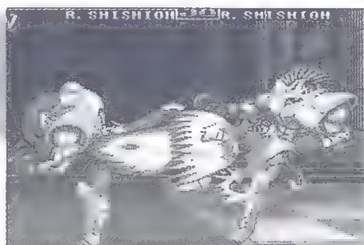
●サンダーゴッドブレス
大気中の電気エネルギーを上空にかざした剣に集中させ相手にぶつける特殊武器攻撃。2本の剣を投げるゴッドブレスに対して、サンダーゴッドブレスは3本の剣を投げる。

●キングアッパー
全身の闘気を片腕に集中させ、強烈なアッパーを繰り出す逆転技だ。逆転技ということで、当然体力の少なくなった、つまり体力ゲージ点灯時でしか使うことができない。

これらが真・獅子王のみの必殺技。これらの技以外にも獅子王の持つ必殺技はすべて使うことができるぞ。真・獅子王の圧倒的な強さを一度は体験してみよう。


上空から雷が、


このエネルギーを一気に開放してサンダーゴッドブレス。



後ろ回し蹴り。


キングストレートのアッパー版。

◆「真・獅子王」必殺技一覧◆ (コマンドはプレイヤー右向き時のものです)

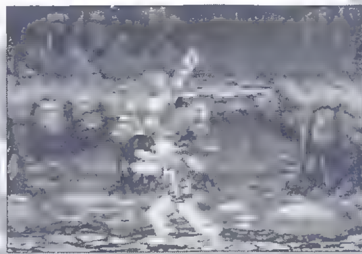
組み技	グレートナックル	←or→＋C
ライン攻撃	レッグブレイド	AB or D
スーパーライン攻撃	サンダーメタルブレイド	→←↙↓＋AB or D
大ジャンプライン攻撃	エンペラーブレイド	↓↑＋AB or D
ステップライン攻撃	ハンターブレイド	↘or↙＋AB or D
避け攻撃	ストロングエルボー	(防御中)→＋A
特殊体術	アースチョッパー	↓↙←↖＋C
	ビーストブロー	↙←→＋A or B
	ナイトメアー(当て身投げ)	↓↘→↗＋C
	ハンターキラー	↓↙←＋A or B
特殊武器	ゴッドブレス	↓溜め↑＋BCorABC
	サイレントストーム	→↘↓↑＋BCorABC
	サンダーゴッドブレス	←↓↙＋BC or ABC
逆転技	キングストレート	→↘↓↙←→←→＋A
	キングアッパー	→↘↓↙←→←→＋B

エンディングみたい？ CPU戦 ハヤテ

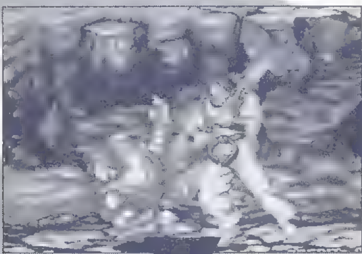
主人公であるハヤテを使ってのCPU戦の攻略だ。分かってしまえばクリアは簡単だ。

担当：松

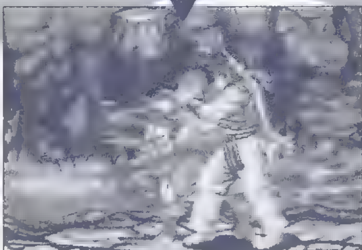
相手の起き上がりモーションを投げる



避け攻撃で相手を転ばせたら、



歩いて近づいて、



起き上がりモーションを投げる。

CPU戦の基本パターンは、相手と違うラインで待って避け攻撃。そして、相手の起き上がりを投げにいくのだ。このゲーム、実は起き上がりモーションを投げることができる（詳しいことは前号を参照のこと）。このことを利用して避け攻撃、しゃがみ武器攻撃で相手を転ばせたあとに投げにいくのだ。もちろん、必殺技で転ばせたあともOK。強烈斬、飛天昇王脚で転ばせたあとは必ず投げにいくこと。

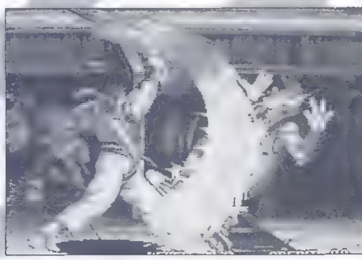
前半のCPUなら投げが必ず決まるのだが、5人目ぐらいになると投げ返されたり、殴り返されたりする。このときのために投げたあとは、Aボタンを連打して殴り返しコマンドを入力しておくこと。もちろん、殴り返しのときはこのコマンドは意味がないけどね。

さて、どういう感じでCPUを進めていくかは分かってもらえたと思う。それでは、キャラ別に攻略法を見ていくことにしよう。

キャラ別攻略

と、その前に1～3人目に対して有効なごり押しパターンを紹介しておこう。

ラウンド開始直後に強烈斬を出す。これが大体当たるので、起き上がりモーションをなげる。この繰り返し。パーフェクトをとることも十分可能だ。それではキャラ別攻略いってみますか。



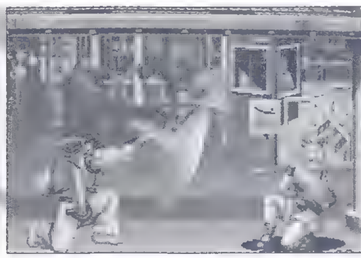
この技で相手を転ばせるのだ。

VSハヤテ
避け投げだけで勝てる。とくに問題なし。

VSイーグル
ラインがないので強烈斬からのパターンに頼ることになる。素早く動けば照明で相手を転ばせたあとも投げにもっていくことができるぞ。

VSゴズウ、メズウ
ラインで待つパターンが安定。強烈斬→しゃがみ武器攻撃→ちょっと待って立ち武器攻撃で武器投げを跳ね返すというパターンでもよい。相手に飛び道具がヒットしたときはすかさず投げにいくこと。

VSキャロル
強烈斬を出すとまず武器投げで返されるので、ラインで待つパターンを使うこと。また、しゃがみ武器でキャロルの武器投げを誘えるので、近い間合いでしゃがみ武器を連打するパターンでもいいだろう。



しゃがみ武器で武器投げを誘って、



武器投げをはね返す。もちろん、このあとは投げにいこう。

VSニコラ
ラインパターンでいこう。



この飛天昇王脚はバクチ。

VSジョーカー
強烈斬パターンでいける。

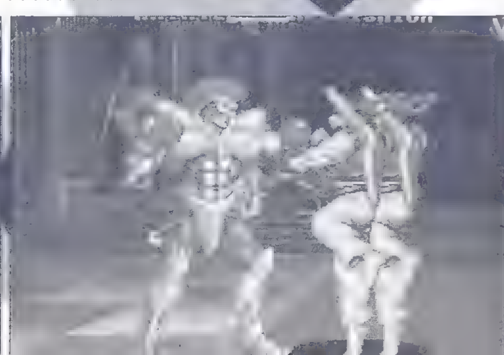
VSチュン
こいつのステージも上ラインがないので強烈斬パターンを使っていくことになる。チュンは竹や右上の屋根に移動してくれることが多いので避け投げも使っていくこと。

VSゴードン
強烈斬パターンを使う。強烈斬をガードされたあとはしゃがみ武器でフォローすること。そして、このあとに再び強烈斬を出す。この強烈斬はまずくらってくれるぞ。

VS獅子王
獅子王ステージも上ラインはない。心してかかろう。まず、飛天昇王脚を出す。うまくいくと獅子王はナイトメアーを出してくれる。この硬直中に飛天昇王脚をくらってくれるのだ。しかし、飛天昇王脚はガードされてしまうとスキがでかいのでヤバイ。安定を望むならガードされてもいい強烈斬にしよう。

VS真・獅子王
獅子王よりも数倍手強い相手だが、やることは同じ。

ラウンドスタートと同時に飛天昇王脚を出す。これが当たればいただき。起き上がりに投げを入れてやろう。これで獅子王の約3分の1の体力を奪うことができる。投げたあとは、少し下がって距離をとり再び飛天昇王脚。この繰り返しだ。相手が自分勝手に動いているときにこちらから必殺技を出すとまず返されてしまうので、こうなってしまったときは武器攻撃で転ばせることに重点をあてよう。



これで当て身（ナイトメアー）を誘って、



スキにブチ当てる。

風雲版コンビネーションアーツ!?

通常技をつなげてみよう

連続技の少ない風雲黙示録だが、これで与えるダメージが一気に増えるのだ。また武器殴りの特性についてもまとめてみたぞ。

担当：珈琲ふりーく

通常技キャンセル通常技ができる!

風雲黙示録は連続技の少ないゲームである。大きなのけぞりをキャンセルガードできるのが主な理由だが、小さなのけぞりなら連続技を狙うことができる。

小技連打やキャンセル必殺技で連続技になるのは当然といったところだが、それ以外に通常技同士が特殊なつながり方をするものがある。

小パンチから小キック、小キックから小パンチ、小技から大技、と通常技キャンセル通常技が可能だ。これを応用すれば小パンチ→小キック→小パンチ→大キック、なんてこともできる。

入力は先行入力でOKだが、小→小→小とつなげる場合、最初の小の間に小→小と早く入力しても最後の小は出ない。まあよっぽど速く入力しないとこの現象は起きないので、普通はどんどん先行入力でよいだろう。



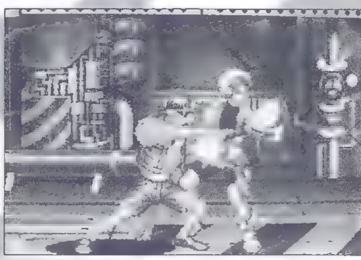
こういうビリビリのけぞりはキャンセルガードされてしまうぞ。



普通ののけぞりなら、連続技のチャンスだ。



小技を当てて、



大技につなげる。ポポンとボタンを押そう。

キャンセル通常技をしてもつながらない場合がある。これは主に技のスピードが遅いためで、そういう技は使わずにつないでいこう。通常技キャンセル通常技でつながる技表を作っておいたのでチェックしてほしい。

例外もあるよ

通常技キャンセル通常技は原則として近距離技→遠距離技であり、近距離技→近距離技にはならない。これは一発目を当てると間合いが離れてしまうためだが、ゴードンやイーグルは密着時に限り、近距離技→近距離技になる場合がある。特に困ることはないが、混乱するときはしゃがみ技にしよう。

またチュンは怒ると技のスピードが上がるため、技がつながりやすくなる。普通ならつながらない近立ち小キック→遠立ち大キックや、遠立ち小キック→遠立ち大キックがつながるようになるのだ。しかししゃがみ小キック→遠立ち大キックは怒ってもつながらないぞ。



小P、小Kや小K→小Pもつながるぞ。

ハヤテ	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	×	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	○	○
近立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	×	○

イーグル	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	×	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	×	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	×	○
近立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	×
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	×	○

ゴズウ	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	○	○
近立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	×
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	×	○

メズウ	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	○	○
近立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	×	○

キャロル	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	○	○
近立ち小K	×	×	／	／	×	×	×	×
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	×	○

ニコラ	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	○	○
近立ち小K	○	○	／	／	○	○	○	○
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	○	○
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	○	○

チュン

チュン	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	○	○
近立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	×	○

ジョーカー

ジョーカー	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	○	○
近立ち小K	○	○	／	／	○	○	○	○
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	○	○
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	○	○

ゴードン

ゴードン	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	×	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	×	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	×	○
近立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	×	○
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	×	×

武器殴りの特性

武器殴りは特殊技と考えると良い。武器殴りの特性は、
・武器殴りキャンセル必殺技が可能である。
・通常技キャンセル武器殴りは不可。
・しゃがみ武器殴りは相手をダウンさせる。
・相手の武器投げをはね返すことができる。
といったところだ。

連続技には組み込みにくいが、武器はね返しは対CPU戦でかなり有効だし、ダウン効果は投げにつながるのでありがたい。武器殴りをうまく使って、プレイのバリエーションを増やしていこう。



ダウンさせることができるのは大きいぞ。

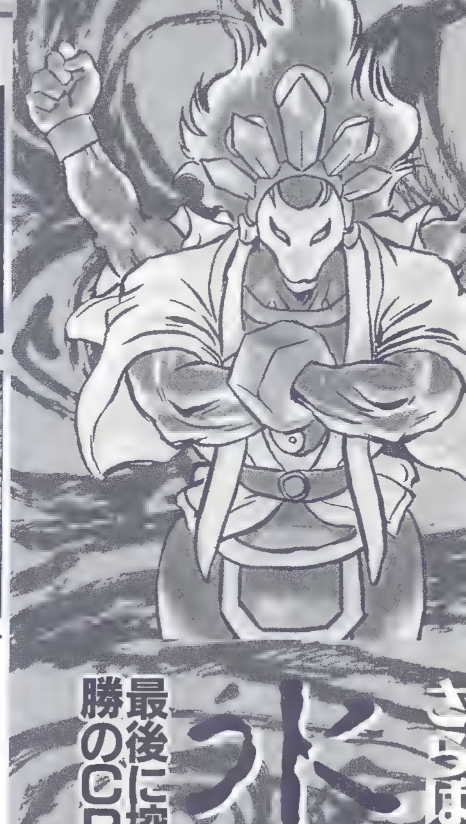


タイミングよく相手の武器をはね返そう。

獅子王

獅子王	遠立ち小P	しゃがみ小P	遠立ち小K	しゃがみ小K	遠立ち大P	しゃがみ大P	遠立ち大K	しゃがみ大K
近立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
遠立ち小P	／	／	○	○	○	○	○	○
しゃがみ小P	／	／	○	○	○	○	○	○
近立ち小K	○	○	／	／	○	○	○	○
遠立ち小K	○	○	／	／	○	○	○	○
しゃがみ小K	○	○	／	／	○	○	×	○

／は先行入力不可
○はつながる
×はガードされる



さらば百八星。君達は熱かった

水滸演武

最後に控えしは演武一の色モノ、公孫勝のCPU攻略。そして晁蓋との再会…。

担当：いとー&MVP

晁蓋に立ち向え！

打倒！晁蓋

なぜこの人が敵となって現れたのか？すべては倒せば明らかになる！

担当：MVPとMIとMAN太郎

晁蓋攻略

いよいよ水滸演武のラスボスである晁蓋の攻略をはじめようと思う。

「あれっ？」と思った人はかなりの水滸通だ！

そう、晁蓋はすでに死んでいるはずなのである。すべてはエンディングで明らかになるはずだ

この晁蓋の肌の色っていかにも死人のようで気持ち悪いね。なぜ死んだはずの晁蓋が再び百八星のもとに現れたのか、その理由を知るためにもこの攻略は読むしかないぞ！



ゾンビのような肌の色。

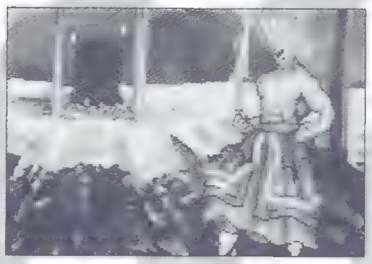
晁蓋のモード

晁蓋は服を着ているモードと服を脱いで上半身裸のモードがある。

服を着ているモードは1本目で、それに勝つと2本目が上半身裸のモードになる。

この2つのモードで、通用する攻撃がかなり違うので、この2つは同一人物とは考えないほうがいい。

理想的に考えると、服を着ているモードでは自分は1本も落とさずに次に進んだほうがいい。しかしこの服を着ているモードもラスボスの名にふさわしくかなり強いので、油断は禁物だ。

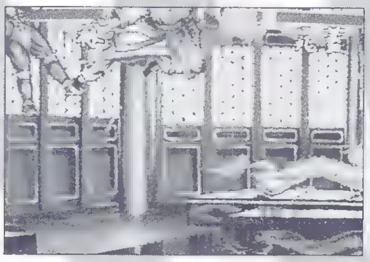


裸になると髪の毛がかっこいい。

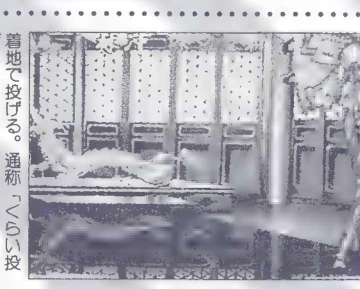
モード別の大まかな戦法

服を着ているモードでは、だいたいジャンプ攻撃が有効である。

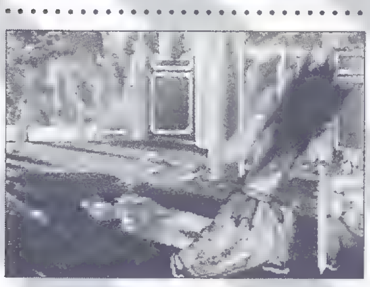
もしくはジャンプ中にわざと相手の攻撃をくらい、着地と同時に相手を投げるというような戦法もいけるぞ。



空中でくらったら…。



着地で投げる。通称「くらい投げ」。



この後反撃タイムだ。

服を脱いだ上半身裸のモードは、ジャンプ攻撃でいってもほとんどくらってくれないので、ひたすら待って相手の技のスキにダメージの高い攻撃をぶち込むしかいい手がない。奴の立ち小キックのような技のあとの黒い残像を2回ガードした後にちょっとだけスキがあるようなのでそこに技を入れよう。

キャラによっては小の攻撃ぐらいしか入らないので、地道にやることが非常に大切だ。

それでは各キャラごとにいってみよう。

キャラ別攻略

●史進

服を着ているモードは、自分を画面端まで移動させて垂直ジャンプ中パンチをずーっとやろう。うまくいくと奴は突進系の技を出してきて勝手に当たってくれる。ただ、これだけでは絶対に無理だと思うので、ジャンプ中パンチをやっている所に攻撃をくらったら、すぐ画面端のほうに投げよう。着地の瞬間に投げるような感じでボタンを押せば投げられるはずだ。

くらい投げを成功させたら奴の起き上がりに小の龍炎斬を重ねよう。するとかなりの確率でくらってくれるので、そこにしゃがみ大パンチキャンセルから小の龍迅砲をたたき込む。すると再び倒れるのでまた小の炎龍波…。

ガードされたらはじめからやりなおそう。

次に裸のモードだが、これはしゃがみ大パンチでかなりOKである。キャンセル炎龍波が入られればなおさらGOODだ。



高い確率で小の龍炎斬をくらう。

●林冲

まずは服着てるモード。このときは史進と同じように画面端を背負う。そしてバックジャンプ中パンチ。林冲の場合は突進系の技に当たることはまずないと思ったほうがいい。

そしてくらい投げをする。林冲の投げはけっこう減るのでいい感じだ。

奴を転ばしたらすぐに、中の無双連撃を出す。要するに投げを中パンチでやって、そのまま連射するだけなのである。ちょっとタイミングを遅らすと無双連撃がバリバリ入るぞ。

上半身裸のモードはしゃがみ中パンチできまり!!そしてそのまま無双連撃だ。

●扈三娘

この娘さんはほかのキャラとはやり方が全然違う。飛び道具の硬直が極端に短いので、何と跳ばして落とせるのである。

とにかく仙空波を撃ちまくって跳んできたら小の疾風斬でOK。楽勝だ。

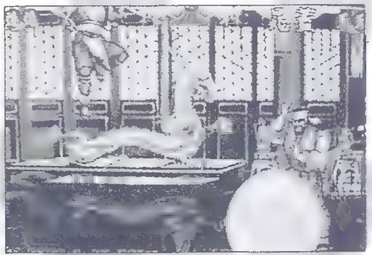
上半身裸のモードでは、中足払いを使おう。そしてキャンセル小の疾風斬を出す。

また、跳び込みを小の疾風斬で返すのもGOODだ。

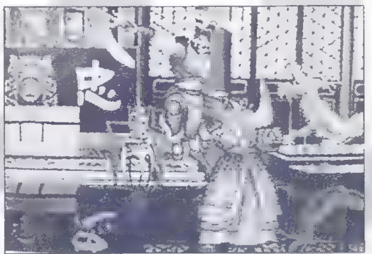
●戴宗

戴宗も独自の戦法がある。対扈三娘戦で使用したパターンで、バックジャンプ飛翔波をガードさせてからジャンプ大パンチで跳び込むというものである。

そしてジャンプ大パンチがHITしたらすぐに連続でウハウハだ。



飛翔波をガードさせて…、



特攻すべし!!

裸のモードはしゃがみ大パンチでOK。

●李逵

李逵は投げのダメージが少ないので、ぐらい投げをするのは分が悪い。

かといって強力な立ち大パンチもスキが大きく、ほとんど当たってくれない。

そこで、ラスボスに限り垂直ジャンプ中パンチを使用する。これは結構威力があるので、服着てるモードはひたすらこれを使おう。

裸モードはしゃがみ小パンチしか入らない。かなりきついがんばるしかない。

●魯智深

服を着てるときは、必殺技はおろか、強力な大パンチさえ入ってくれない。へたに必殺技や大パンチで一気に体力を減らしてやろうなどと、甘い考えでいると、アッという間にやられてしまうぞ。

魯智深もほかのキャラと一緒で、スタートしたらとりあえずバックジャンプで壁まで下がろう。そしてジャンプ中パンチor大キック→しゃがみ中パンチの繰り返しをやる。

魯智深でクリアするとなると、これぐらいしか見あたらない。



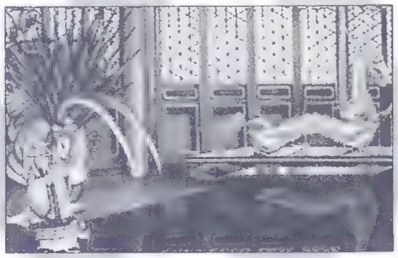
もうボコボコだ。死にそ〜。

服を脱いだときは、黒い残像のあとに連続コンビネーションが入る。これを地道に打ち込んでクリアだ!!

●公孫勝

公孫勝でクリアするのは最初は無茶だと思うかもしれない。しかし幻術が無敵だということをフルに使えばそう難しいことではない。バックジャンプで後ろへ行き、ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチで倒そう。このときのジャンプ大パンチはタイミング良く押してやろう。着地ギリギリでだ。

服を脱いだときは、ジャンプ攻撃が入ってくれないので、黒い残像の後に攻撃することだ。ガードした後は、大パンチ連打だ。このモードはこれしかない。チクチクと体力を減らして、相手の攻撃はすべてガードするよう心がけよう。



バーン!!

●武松

こいつはクリアがとても難しい。相手の攻撃は受けても武松の攻撃はリーチがないのでガードさせることもできやしない。

そこで、他のキャラと同じく、バックジャンプをして、壁に付いたらジャンプ大キックを繰り返すだけである。この時、ジャンプ大キックを入力したら、着地までに猛虎爪撃をレバーだけ入力しておこう。もし、相手が近づいて来てたら大パンチを押してやろう。うまくいけばキマッてくれるぞ。服を脱いだモードの時は、黒い残像をガードしたら、大猛虎爪撃をブチ込め。



ガードされちゃった。

●阮小二

阮小二もクリアは難しい。と言うよりクリアできるのか?と言う感じだ。とりあえず壁ぎわまでさがったら、立ち大パンチ連打だ。近づいてきたらしゃがみ中パンチ、目の前にいるときはジャンプ大パンチだ。なるべく、タイミング良く中パンチで相手を離すのがコツだ。近づけないようにしよう。ボッコボコにされてアッと言う間に死んでしまうぞ。



オラオラオラ!!

服を脱いだモードのときは、黒い残像をガードしたら、大キック→キャンセル乾坤氷龍脚を入れてやろう。これでOKだ。

●阮小五

阮小五の飛び道具を出したときの硬直時間がかなり長い。飛び道具が全然使えないと思うかもしれないがそうでもないのである。スタート時すぐにバックダッシュして相手との間をとろう。そしてこれでもくらえだぎゃの連打である。出て来るモノによってスピードがかなり違うので、うまくはまればボコボコくらってくれる。もし、近づいたときは、ジャンプ大キックで安定だ。

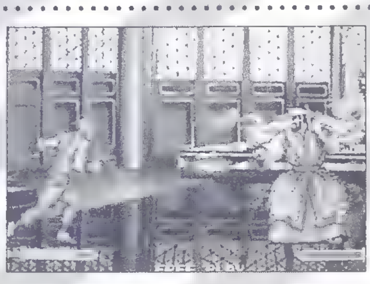
服を脱いだときは、黒い残像をガードしたら大旋蓮華を出そう。ほとんどくらってはくれないが、たま〜にくらってくれる。ガードさせても8回ガードするのでかなり体力を削れるぞ!!

●阮小七

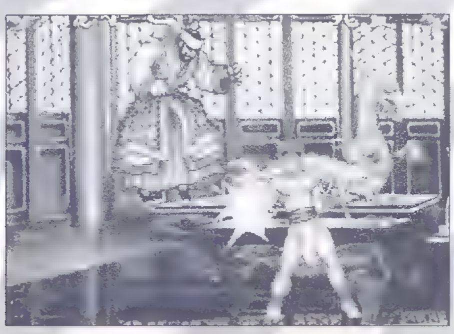
阮小七は、阮小五と異なって飛び道具がまるで使えない。

コイツはバックジャンプして、ジャンプ大パンチ→中パンチの連続攻撃しかない。もし、ジャンプ大パンチが入れば上へふっ飛ぶので、着地までに大パンチ→大パンチとつなげてやろう。これでかなりの体力を減らすことができるぞ。服を脱いだときは、黒い残像をガードしたら、大パンチ連打。もうこれしかないのだ。あとは、相手の技をくらわないように、しっかりとガードしよう。

これで、水滸演武の攻略は終わり。いろいろなシステムを書いて来たが、すべてを使いこなすにはかなりの時間、お金を必要とするだろう。だが、そのゲームすべてのことを知ってて、ちゃんと使いこなせばこんなにおもしろいことはない。すべての技を使いこなして連続攻撃などをブチ込むとたまらなく気持ちがいいのは私だけではないハズ。いままで書いて来た記事をよく読んで、水滸演武の世界をよく知ってほしい。



どんどんブチ込め!!



ふっ飛ばせ!!

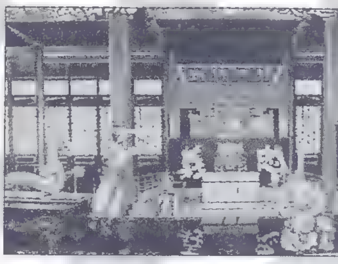
スタンドバイミーってか？ 公孫勝

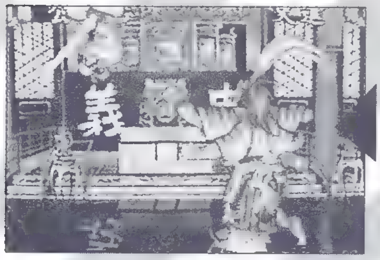
簡単に先に進めるので、しゃがみ大パンチをメインに突き進むのだ!!

担当 しろうさん

知っておけ公孫勝の特徴

公孫勝はリーチが長く攻撃力も強いくせに、攻撃をくらうための判定が小さい。そう、自分で動かしている幻術は一切攻撃を受けないのだ。

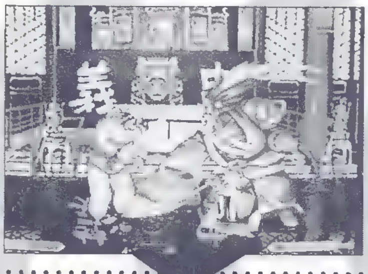

小さいくらい判定。


そして長いリーチ。

だから、パターン中には体の小ささを使って相手の攻撃をよけたり、無敵の強さを持つ幻術のリーチを、ギリギリカスらせるように使うものもある。色々とやって体で覚えていこう。

しゃがみ大パンチ

基本パターンで、最初のほうだけと言わず、使えるかぎり使う物だ。やり方も簡単で、相手が近づいてきた所にしゃがみ大パンチを置き、ガンガンとそれにくらっていただくだけだ。また、ちょいと間合いをあけてしゃがみ大パンチを空振りさせ、それに反応して跳んできた敵を、立ち大パンチで落とすといった手も使える。


これだけで勝てることもあるし、

気になる相手キャラだが、公孫勝、扈三娘、阮小七、阮小五、と4キャラに有効。一応、一番最初に選ぶ史進にも使えるかな。でも、ほかのパターンでもいけるので見てくれ。

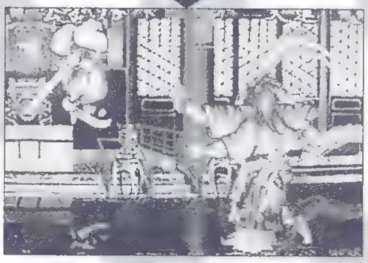
キャラ別攻略術

●史進・実は大スラだけで勝ててしまう。間合いが開いているようなら、掃地殺（大）だけでも良い。

●阮小二・主に小足払いで相手のジャンプを誘い、それを立ち大パンチで落とすのがメイン。遠くから水を使ってくるようなら、掃地殺（大）の連発モードに切り換えよう。

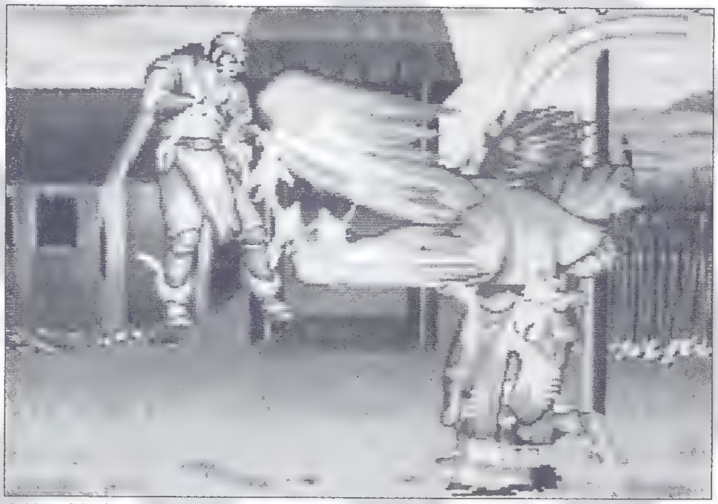
●魯智深・ひたすらかたまり、相手がジャンプしてくるのをガマンして待つ。跳んできたら、安定して立ち大パンチで落とそう。たまに飛影旋殺陣を出してくるが、見てから大足払いをやれば楽に返すことができるぞ。

●戴宗・大パンチ連打だけでも勝てることはあるが、レバー後立ち大パンチをポンポンと押し、消えて上からくるのを待とう。出てきたら、目押しで立ち大パンチ連打だ。そのまま連続技になるハズだぞ。


跳ばれても大パンで落とせばいい。

●武松・技を出しつつ近づいてくるようなら大スラで転ばし、必殺技を使うようならばしゃがみ大パンチを使って倒してやろう。


見切るよりは、見てから大スラで良い。


やはり近大パンチが対空になる。


バカみたいに技をスカらせてくる。狙え!!

●李逵・こいつは近くにいるだけでガンガン技をスカる。やはりそこを狙い、大スラで転ばそう。後は、起き上がり目がけて足先をカスらせるように再度大スラを重ねるだけである。投げられないように注意しよう、ムカツクぞ。

●林冲・見切るまでちと切られるかもしれないが、スタートより間合いを広めに取り、掃地殺を出してやろう。すると、なんだか面白いようにくらってくれるだろう。ダメージは受けても勝つことはできるぞ。

●ボス・こいつは、1ラウンド目2ラウンド目どちらもパターンは変わらない。


好きなだけ攻めな、後でお返ししてやるから。

スタート直後にバックダッシュして画面端までいき、相手が攻めてくるのを待つ。そして、何かの大技がスカったらそこに大足払いを決め込むのだ。たまに跳んでくるが、キチンと立ち大パンチで落としてやろう。それほど苦い相手でもないぞ。

以上が公孫勝のCPUパターンだ。何と言っても幻術がカッコ良く強いのでぜひ使ってみてくれ。なれれば1コインクリアも夢ではないぞ。

ココロのスキマお埋めします

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

GOLDEN AXE the DUEL

©SEGA

ゲーム中「あれ？」と思ったことや、今イチ効果の分かりづらい技についてフォローしてみましょう。

ピリリと辛い豆知識

担当：ハマー

ガードオファ投げ

実はコマンド投げは相手がガード硬直中でも無理矢理かかることが判明。デュエルの場合くらいポーズにコマンド投げが入るので、密着した状態でへたな技を出されると絶対抜けられなくなってしまう。

とはいえ、これができるキャラはドク、ギリアス、グリーン、デスアダーの4人だけで、このうちドクとギリアスは投げ間合いが狭いためかなり特殊な状況でないとかからないし、グリーンのレバー1回転＋Ⓚのほうはスカリポーズが優先されてしまうのでガードされた時は無理。残るグリーンとデスアダーのハイパーマジックも、時間制限があるためチャンスは少ない。後述の起き上がりキャンセル投げもあるので、実戦で決まることはまずないだろう。



大斬りガードさせ〜の、

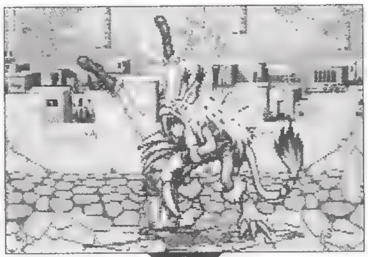


「フウゥ〜ン！」まあ、実戦中じゃ大道芸に近いかな。

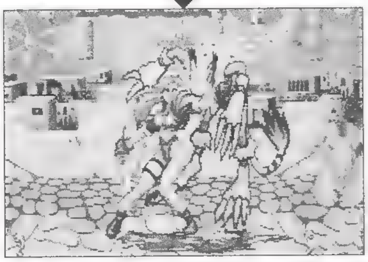
起き上がりキャンセル投げ

普通ダウンしたキャラが再び動けるようになるまでは、「ダウン→起き上がり動作→直立」の手順を踏む。直立までは無敵だが技は出せないのが原則。と思いきや、この起き上がり動作中でも相手が投げ間合いにいるときは、動作を省略していきなり投げてしまうのである。つまり、デュエルで地上から起き上がりを攻めるのはかなり危険だということになる。逆にダウン技をくらっても相手がボーッとしていたら反撃のチャンス。完全に起きるまではほかの技が暴発することはないので、取り敢えず投げを入力しよう。

ちなみにコマンド投げはダメ。通常投げのみだ。



普通はこのポーズでは技が出ないが、



投げを入力するとこの通り。

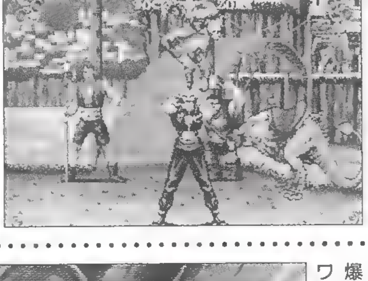
特殊な必殺技

●**ミランスペシャル（ミラン）**

見た目、ダメージ共エアナックルと変わりはないが、相手が地上でくらってくれれば追加ダメージを与えられる。つまり空中の相手に当たればエアナックルと同様の効果を発揮するので、故意にエアナックルと使い分ける必要はない。

●**ダークジャンプ（ゾマ）**

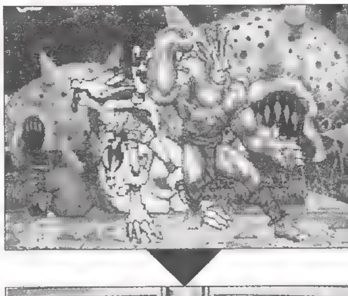
コマンド入力後宙に浮き、一定時間経過かレバー入力下で着地する。空中で左右移動も可能だが、攻撃はダークスマッシュしかできず、その後地上へ降りてしまう。



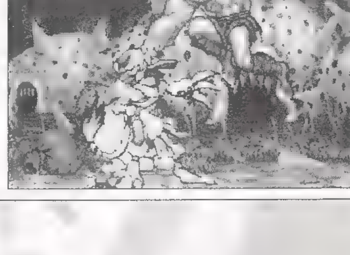
真上から降りていきなり投げがなかなかいやらしい。

●**ジャイアントフック（グリーン）**

ダッキング中にコマンド入力する技で、当たると相手を真上にふっ飛ばす。相手が地面に落ちる前に一発だけ追い打ちができるぞ。ちなみにフック・フックは永パにならない。残念（?!）。



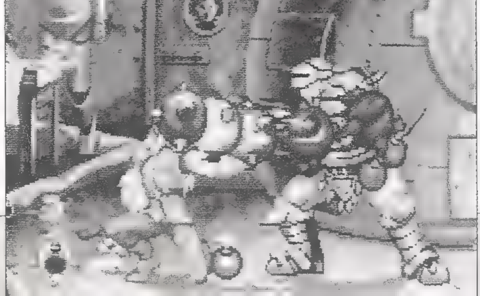
これを当てたらすぐジャンプして、



大パンチ。ブレーンクラッシュを当ててるとちょっとバグリ気味になる。

●**スーパーデンジャラスダイナマイト（パンチョス）**

キックボタン押しっ放しにしておくことで爆弾を保留でき、離すとそのボタンに対応した爆弾が爆発する。ということは、小中大で合計3つの爆弾を画面内に出せるというワケだ。

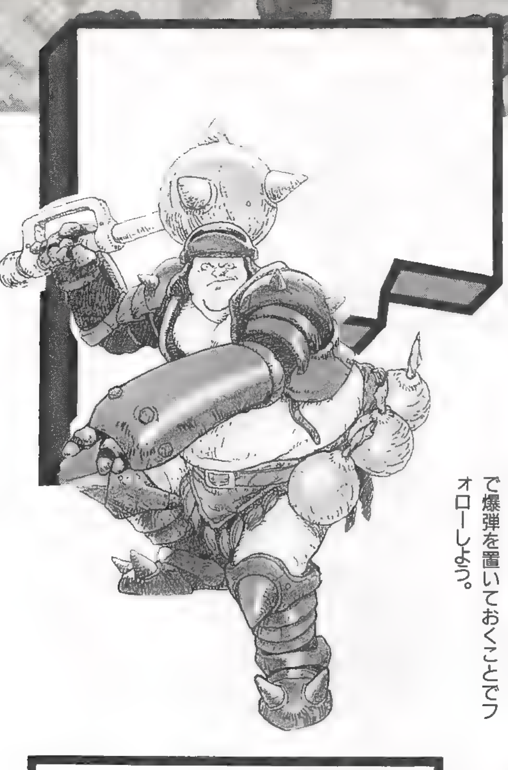


大技がスカッたときの保険に大活躍。

続・ハイパーマジック五連発

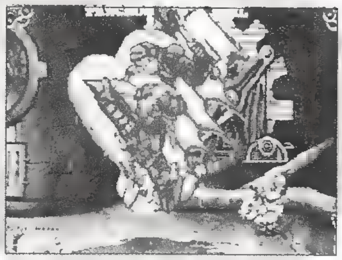
構成：合落とマーハー♡

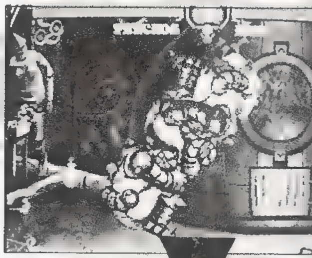




D・Dニーに見た目が似ているが、落下中の攻撃判定がない。しかし、上昇中は完全無敵っぽいので、対空技にしたり地上にいる相手にそのまま当てたりと使いどころは多い。

着地時にスキができてしまうが、これはハイパーマジックで使う以外のキックボタンで爆弾を置いておくことでフォローしよう。

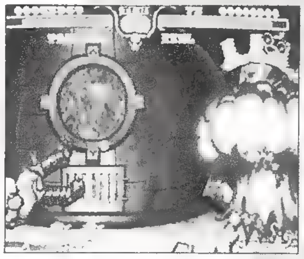




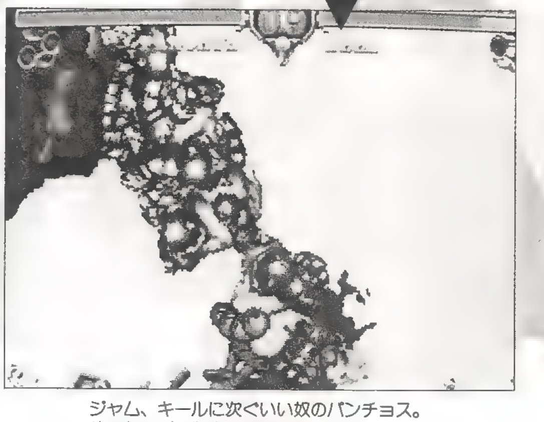
パンチョス

ダイナマイトブリッジ

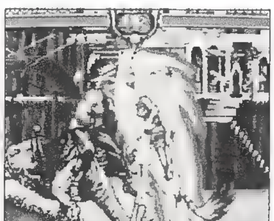
←↙↓↘→↗＋キックボタン



置き爆弾は、どんな状況下でも発火できる。

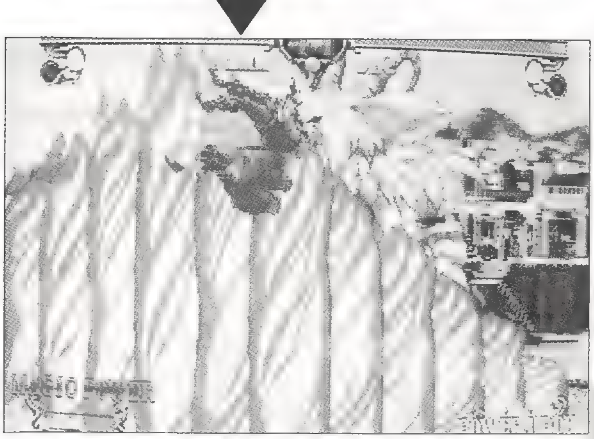


ジャム、キールに次ぐいい奴のパンチョス。彼の怒りが工房内に炸裂する!!



中足払いからキャンセルで当てろ。



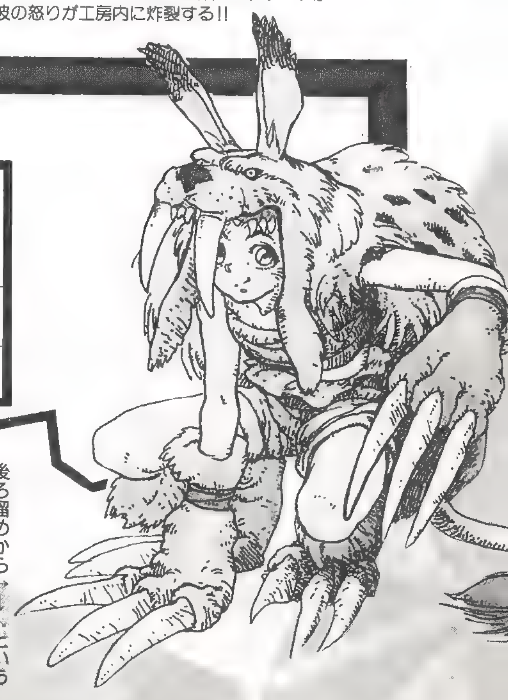


ぱぱでがすー。

ジャム

ウルガパパデガス

←ため→↓↘＋斬ボタン



後ろ溜めから→↓↘というコマンドだが、溜めは斜め下にレバーを入れてもOK（動かずに溜められる）なのでけっこう出しやすい。

性能面から見ると、大ライジングホーンとほぼ同じ。中足払いが当たったのを見てからでもキャンセルがかけられ、そのまま連続技になるぞ。

見た目もハデハデで爽快感バツグン、担当(↑特に落合)イチオシのハイパーマジックだー

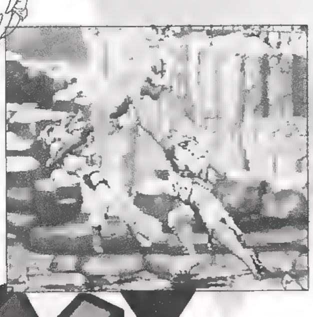
グリーン

ヘカトンスペシャル

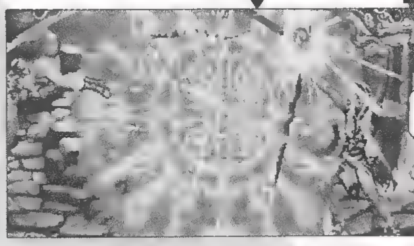
近間でレバー1回転+全斬ボタン

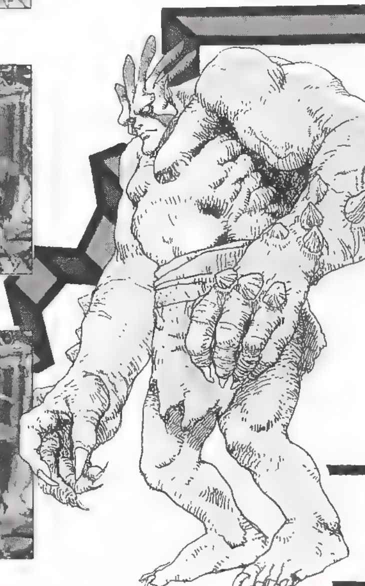
グリーンのハイパーマジックは投げ技だ。投げが可能な間合いは少し広めだが、吸いこむというほどのものではないので注意。
しかし、完全無敵状態になるダッキングをうまく使えば、ハイパーマジックを決めるチャンスはどんどん増える。立ち小キック（高速移動する）から技をしかけるのもよい。

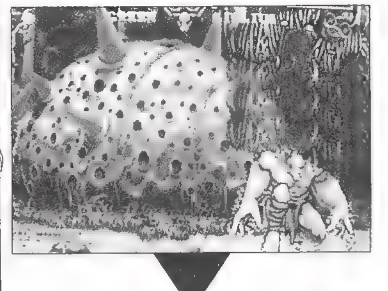














こいつのハイパーマジックは、はっきり言ってズルい。
出るのが早いし判定デカいし、ガードされてもスキができにくい。おまけに出かかりに無敵時間もあるみたい。
ダークプレイ(カエルの素)を出して相手を跳ばせて、対空として使うことも可能だ。
（ただし、ダークプレイの硬直中にコマンドを入力しておくこと。

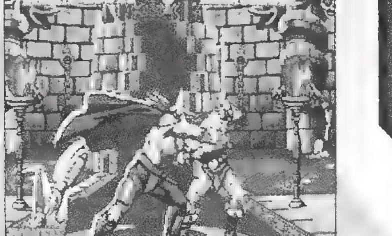
ゾマ

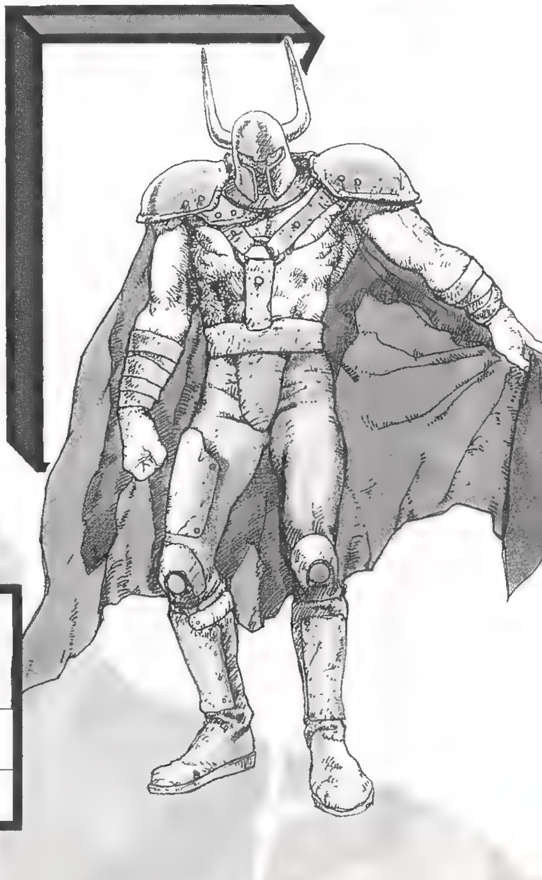
ダークカーニバル

↓↘→↓↘→+斬ボタン

グリーンのハイパーマジックに比べて投げ間合いが広く、こともあろうか近距離大斬りにキャンセルも可能。ガードの有無にかかわらず、相手をハイパーマジックのエジキにするぞ。言語道断!
満タンの相手の体力も、いきなり点滅状態に追いやる過激テクだが、自分の体力もちょっとだけ減っちゃうの♡







近距離大斬りをガードしてもバーン。
くらってもバーン。もう逃げられない。

デスアダー

デスバーン

近間で→↘↓↙←+全斬ボタン

CPUの雄叫びは美しい！

ダブルドラゴン

1色になっても元気いっぱい！しかし今回で最終回だ。嗚呼…無情。

龍牙忍法伝承者、その目的とは…

アモンCPU攻略

兄弟子を探せ！

アップに耐えられる美形忍者。しかし彼の本当の生業は何と…レーサーだった！

担当：アディオスToshi

アモンを使って、最も決めたい必殺技と言えば陰陽爆炎殺。これしかないだろう。しかし前半のCPU、1～3人目ぐらいならまだしも、後半に狙うのは、技の威力が高いこのゲームではマクガイバー（冒険野郎）としか言いようがない。だから、よっぽど余裕がない限り、後半では狙わないようにしよう。

CPU戦使う技はこれだ！

烈火爆炎壁と刺凰拳。この2つの必殺技を駆使してCPUを倒すパターンを作る。鷹爪拳は一見使いやすくて、反撃も受けずに使っていけそうだが、それは大きな間違い。CPUはがっちりとガードしてくるし、モーションを盗んで攻撃してくるぞ。

そこでまず烈火爆炎壁のCPU戦での活用法について説明すると、対空としてではなく、突進系の技を止めるのに使う。出るのが遅いので、当然予測した上でだ。

よっぽど反応に自信があり、CPUの跳び込みを防ぎたいのであれば、Aで爆炎壁を使うといいだろう。爆炎壁はAで出せば、出るのが早く、時間も短い。Dならば出るのが遅く持続時間が長いといった具合。一応、威力はDが一番高い。

次に刺凰拳。主に飛び道具を連発するCPUに使う。知ってのとおり、刺凰拳は出した後にもう一度ボタンを押せば、消えて相手キャラの背後から攻撃する。この性質を利用して、相手の飛び道具のモーションが見えた瞬間に出していくのだ。

ただし、距離が開いていないと消える前に攻撃を受けてしまうので、注意するように。

また、ダブルドラの共通パターンとして、2段ジャンプからめくって連続技を狙うというものがあるが、アモンの連続技は…めくりC→しゃがみA×3→立ちA→刺凰拳。

密着していなかった場合や、難しいと感じる人はAの数を減らして、確実に刺凰拳につなげるようにしよう。

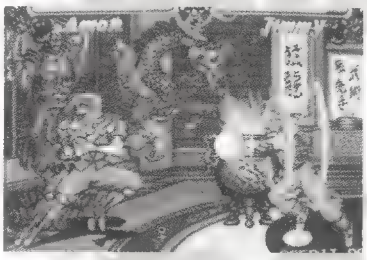
ちなみに連続技でも飛び道具を抜けるのにでも、刺凰拳はDを使う。理由はもちろん威力が高いからだ。

それと、もう一つの共通パターン、「CPUが2段ジャンプしてきたら着地を投げる」これも思い出してもらって、各キャラ別に攻略していこう。

倒しまくって知れ！兄弟子の行方

●ビリー、ジミー

しゃがみAで牽制すると、龍神拳（裂空破）を遠距離で出してくる。こちらに届かないことが多いので、終わり際を見極め刺凰拳で迎撃してやろう。



判定面では負けているが、終わり際なら…。

近寄られて固められたら、とりあえず手を出さず我慢し、龍神拳（裂空破）がくるのを待つ。ガードしたら後はこっちのものだ。

変身したら双龍破連発モードに入るはずだから、距離を開いて刺凰拳で背後攻撃。龍神拳（裂空破）もよく空振りしてくれるぞ。

●マリアン

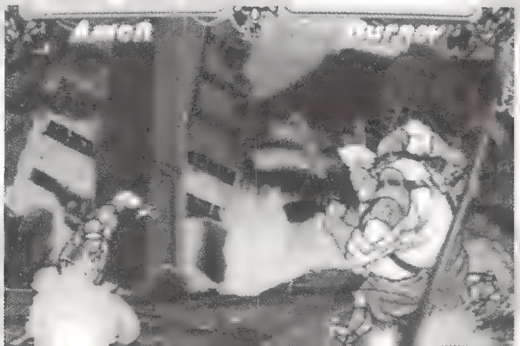
しゃがみAでアクセルブレイカーを誘う。上昇するのが見えたら爆炎壁を出し、下降してくるところを燃やしてやるのだ。中段攻撃（下ガード不可）からの連続技には極力注意。近寄られたら立ったりして警戒しておこう。



きたぁ～。結構余裕があるのがうれしいね。

●ブルノフ

こいつもしゃがみAで牽制しておき、バックジャンプで



ウム、これも余裕がある。ベガッぽいのもグウー。

距離をとるのを待つ。

バックジャンプしだすと必ずニトロスライムがくるから、予め爆炎壁を出しておこう。

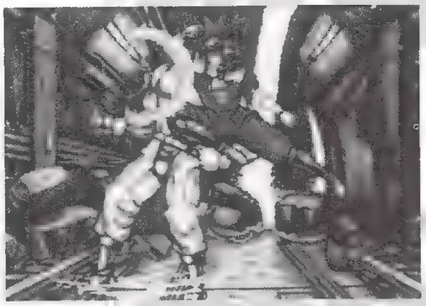
以後それを繰り返し、キャノンボールを連発しだしたら刺凰拳で抜けていけばいい。

注意点として、ニトロスプラッシュに爆炎壁を合わせてはいけない。どんなタイミングでも勝てないので、垂直ジャンプでかわすように。

●アボボ

2弾ジャンプからのめくり攻撃に死ぬほどはまってくれるキャラ。

攻撃がすかってしまうと投げられる（ジャイアントスイング）から、すかりそうなら無理して2段ジャンプする必要はない。



イエ～イ、連続技タイム。練習キャラだ。

●エディ

はっきり言って強敵。後半に出てくれば、間違いなく壁となるはずだ。

このキャラのアルゴリズムは、一見何の法則もなさそうに忙しなく動いているが、わずかながらパターン性を見せるときがある。そこを見逃さずに攻めれば、それほど苦しまずに済む。

そのパターンとは、2段回し蹴りとアッパーの後は必ずレッグスラッシュがくる。これを覚えておいて、距離が開いていて蹴りかアッパーが見えたら、刺凰拳で背後を襲う。



これがくると…、

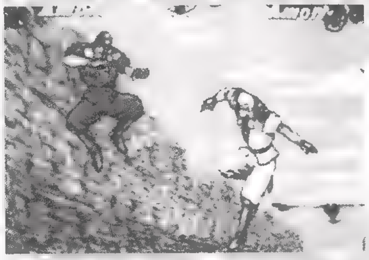


必ずレッグスラッシュを出してくる。これは見逃せない。

そのほか、暴れ出したらとりあえず出してみて、デンジャラスコンビネーションの隙をきっちり反撃すればOK。

●アモン

同キャラ対戦。だからというわけではないが結構つらい。ダッシュで画面いっぱいぐらい離れて2段ジャンプで跳び込んでいく。鷹爪拳を撃ってきても高く飛んでいるはずだから潰せる。地上でくらってくれたら、当然連続技を狙えばいい。根気良く、すかされても繰り返していこう。

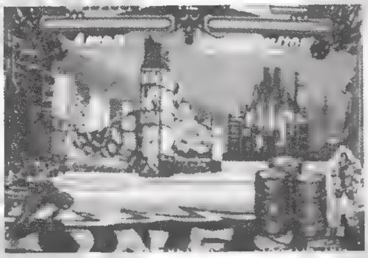


空中戦では必ず上をとること。鷹爪拳に当たってしまうぞ。

●ダルトン

牽制していると、無茶苦茶距離をとりだす。これは必ずと言っていいほど特強の〝男の気合弾〟を出す証拠。

他キャラなら絶対に攻撃できないが、アモンなら光ってる間に背後刺凰拳を出せばいいのだ。このキャラを選んで良かった、と心から思える瞬間を楽しんでほしい（大ゲサかな?）。



そんな遠くで溜めてるから、安全だとでも思ってるのか?

それとCPUダルトンは、うまく〝男のプライド〟をガードさせてくる。スライディングは危ないので、まったく反撃しないか、刺凰拳を出すようにしよう。

●チェンフー

バックジャンプをしゃがみAで誘う。バックジャンプしたら飛翔脚がくるから、爆炎壁を置いておく。遅れると痛いので、タイミングを覚えておくように。

また目の前で飛翔脚をすかってくることが多い。この隙にはスライディングを入れるといいぞ。

●レベッカ

紅刃拳を連発するレベッカに対する攻略は…もう言わなくてもわかるね。

牽制しておけば距離をとって撃ちだす。これにできるだけ素早く反応すること。近い間合いでガードさせられたら、スライディングが入る。



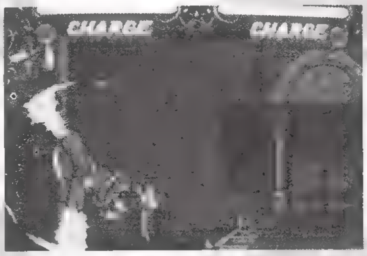
ヘッ、自分の弾を味わってみな。

●デューク

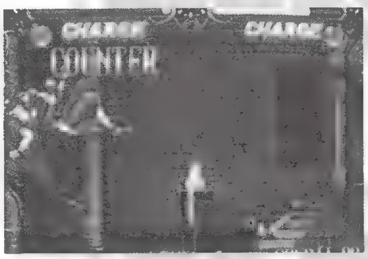
5／15号のレベッカのパターンが共通パターンでもあるから、そのパターンが一番倒しやすいと思う人はそれでいいだろう。

今回、ここで紹介するパターンはそれとはまったく違う。やることは簡単で、画面端を背にして技を出さずに垂直2段ジャンプをするだけ。

着地後は恐らく近寄っているだろうから、投げに行くのだ。もちろん迎撃されたり、投げられずに攻撃を受けたりもするが、なかなか高確率で決まるから謎。共通パターンで勝てる人も、一度試してみてくれ。



2段垂直ジャンプ。空中ガードを固めて…、



着地後に投げる。反撃も覚悟しつつ…、

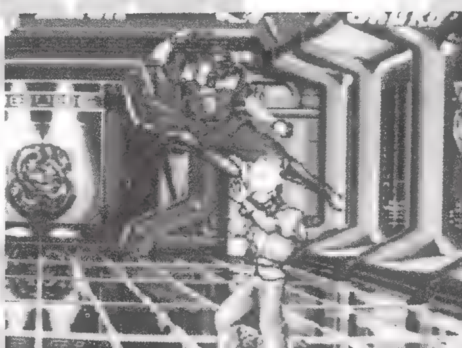
●シューコー

1セット目は跳び込み、ダッシュですこし間をとってのスライディングを繰り返しても良し。

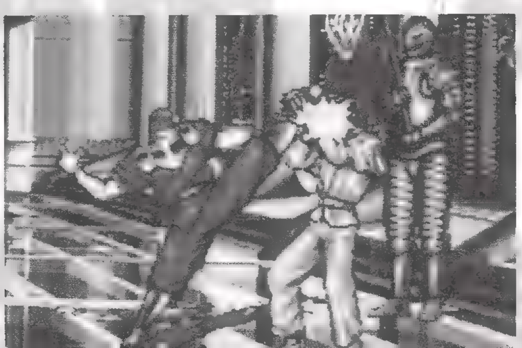
で、本番の2セット目。牽制して隙ある技を待つ方法以外に、実は攻めて高確率で勝つパターンもある。

結構、適当に通常ジャンプCで跳び込んで、立ちCを当てる。それを繰り返して行って画面端に追い詰めよう。

追い詰めたらタイミング良く立ちCを繰り返す。本当に勝てんのか、と半信半疑の人。マジでスゲーくらい続けてくれるし、跳び込みもあまり返されないから、騙されたと思ってやってみて。きっと手応えは十分にあるはずだよ。



Cで跳び込む。あまり返されない。



んで、立ちCを当てて端に追い込んでいく。

オレたちもっと当て身隊
チェンフー

強烈な18段。そして当て身投げの2つを併せ持つチェンフー。楽しいぞ。

カウンターで当て身投げを狙おう

チェンフーの基本となるパターンが、小パンチで相手の技を誘い、その技をカウンターで黄龍脚などで返していくというものである。

しかし、ただ単にこれをくり返すだけでは、ほかのキャラたちと何も変わってないので非常につまらない。

そこで出て来たのが、隠し技になっていた当て身投げである（←↓↙＋ボタン）。

この当て身投げを、黄龍脚のかわりに出してみると…どうだろう？

ズバッと、相手の突進系の必殺技をつかんでくれるというワケだ。

このパターンは、お手軽で、なおかつ、投げたあとダッシュで画面の反対側に逃げることができるので、形勢を立て直すことも容易である。やはりチェンフーを選ぶ以上、当て身は狙っていきたいという感じか。

このパターンは、対チェンフー、ビリー、ジミー、ブルノフに対して有効である。ブルノフなんかポイポイ投げられるので爽快だ。



バックジャンプから跳んで来たところを、ポイ。



まずは小パンチで誘って…、



投げたあとは反対側に逃げましょう。

連続技で一気にカタを付ける方法

以前の号でお伝えした、チェンフー18段（めくりC→立ちC×2→酔虎誘勝×7→立ちC×2→D酔虎烈打×6）だが、これを、対CPUに対して決めていきたいと思うのだ。



一発逆転だ!これぞチェンフーの醍醐味!!

この18段を決めるためには、ゲージを溜めないといけないのだが、相手の体力を減らし過ぎてしまうと、18段入らずに殺してしまうので注意しよう。

ある程度、敵の体力を減らしたら、あとはうまく敵の攻撃をくらうなどして、ゲージを溜めていこう。

そしてゲージがフルになったら、めくりなどから、一気に連続技をたたき込め！

決まればそのままKOするのもたやすいハズだ。

めくりが決まりにくい相手に対しては、相手の技のスキや、投げたあとなどに立ちC×2からの17段を入れていくといいだろう。

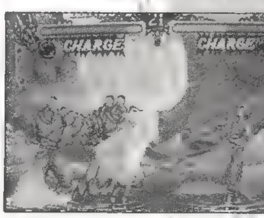
狙いやすいキャラは、アボボ、ブルノフ、あとエディとデュークだ。

エディはデンジャラスコンビネーションのスキに立ちC×2から入れる。

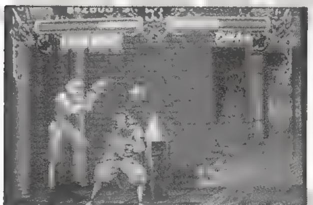
デュークは、バックジャンプからムリヤリ投げを狙って、うまく投げたらそこから立ちC×2からの17段を入れてやるとイイぞ。



よし、溜まったぞ、めくれ！



この技のスキに…そーれ17段。



アディオス法で投げて、そこから17段。

飛び道具を抜けて当てる酔虎乱舞

対レベッカ、ブルノフ、ダルトン戦などで、飛び道具が来ると分かっている場合、ゲージが溜まっているなら、もう一つの超必、酔虎乱舞を使って、飛び道具を抜けながら乱舞をたたき込んでしまおう。

ダルトンは飛び道具のスキが小さいので、くれぐれもスカったり（ガードされたり）しないように気をつけよう。



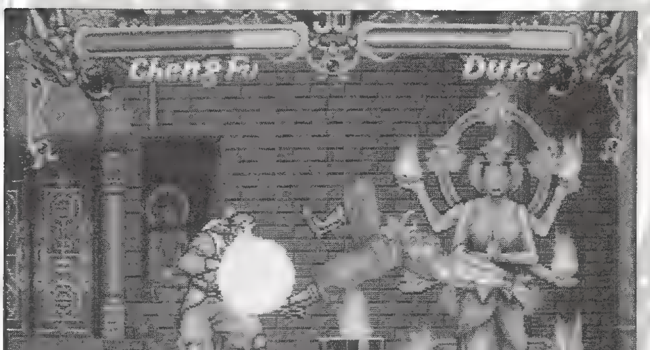
レベッカ戦はこれを使わないとキビシイかも。

デューク、シューコー対策

デュークに対しては、さきほどの17段狙いの方法も取れるが、より確実にいくのなら、デュークの突進技やふみつけをガードしたあとに、カウンターで飛翔脚を入れていくのが良い。

基本はやはり立ち小パンチで、画面の後ろを背にしてやる。この基本を押さえていれば大丈夫。

シューコーに対しては、立ち小パンチで待ちつつ、奴が近付いて来たところを、しゃがみCの足払いから、キャンセル飛翔脚で攻めよう（もちろん2本目の場合）。



カウンターでこの技が出せるようになろう。意外と慣れないとムズイ。

溜めキャラだから…
マリアン

ついに最後のキャラになってしまった。基本が分かれば大丈夫。

マリアンの基本の待ちはちょっと違う

マリアンは溜めキャラなので、ただ単に立って小パンチを出しても、返し技が出せない。

なので、しゃがんで待つか、レバーを後ろに入れて立ち小パンチで待つかしないといけないのだ。

だが、相手の性格によっては、立ち、しゃがみのどちらが有効かというのが違ってくるので、要するに使い分けないといけない。

具体的にはどうするのかというと、まず、ビリーとジミー。


こいつらこれズルイよ。

こいつらは、しゃがんでいると、ダッシュキックから3段を入れてくるので、非常に嫌である。

なので、必然的に立ち状態で待ったほうが良いということになる。

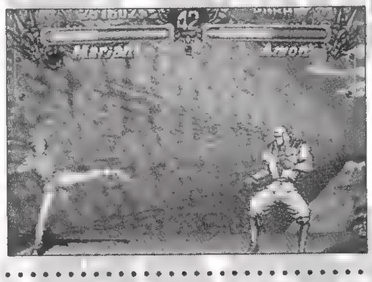
立って、レバーを後ろに入れながら小パンチを出して待ち、相手が何か技を出したら、そこにカウンターでムーンドライブ。


双襲牙にカウンターで当てる。CかDでないと届かない場合アリ。

また、アモン、エディ、デュークに対しても、立ち状態で待つのが有効。

ただし、各キャラ特殊なので、順に説明していこう。

まず、エディ。こいつに対しては、溜めはいらない。


このパンチを出して待とう。

立ち小パンチでデンジャラスコンビネーションを誘って、スキに小足×2→大足払い→ムーンドライブを入れよう。

次にアモン。こいつに対しては、立ちのCパンチで待つのが良い。こうすると、奴が突っ込んで来ても勝手に投げてくれることが多いのだ。

デュークに対しては、立ち小パンチで待って、奴の突進技を誘ったら、それをガードしたあとに反撃する。

チェンフー、ブルノフ、マリアンの3人に対しては、カウンターでアクセルブレイカーを当てたいので、しゃがんで待つ。

しゃがんで待つときは、Bボタンのしゃがみパンチがイイだろう。


しゃがんで、こう。跳ばせて落とす。

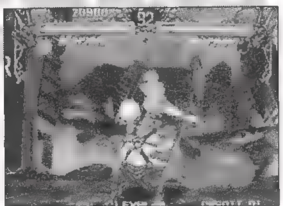
あとは、カウンターでアクセルブレイカーを当てるだけ。出すならAかBのどちらかにしよう。

めくりからの連続技

このめくりが有効なキャラは、エディ、アボボ、ダルトン、ブルノフといったところだ。

マリアンのめくりからの基本は、めくりC→しゃがみC（大足払い）→ムーンドライブ。

ちゃんとめくるときからレバーを前方向に入れて溜めを作っておくこと。


このときからレバーを前に入れておく。

これだけでも十分ではあるが、もっと高度なのが狙いたかったら、めくりC→しゃがみ小×2→大足払い→ムーンドライブにしてもいい。

超必殺が溜まったら、ムーンドライブをS付きにして入れるようにしよう。


あんまり変わらないけど、溜まったらコレ。ガードされるとマズイぞ。

こんな所だ。基本が押さえてあれば、どのキャラをやってもクリアはできるハズ。

いよいよ後半面に突入!!

P-47 ACES

夜空がきれいな6面を中心に攻略するぞ!!出現パターンがわかれば何も恐れることはない。

担当：MVPとM.I

前回は5面の道中を説明したので、今回は5面ボスから攻略開始だ!!

といいたいところだが、今までの面で重要なことが2つあるので、まずそれからいってみよう。

隠しアイテムについて

隠しアイテムは全部で5つある。

①1面の最初で右上
②2面の後半で丘の手前下
③2面の最初で右上
④3面の最初で2番目の山の手前下
⑤3面中盤で緑の中型機が5機出る所で5機目が出現したときに左上

以上の5つだが⑤はかなりわかりづらい。4機目を倒したら後ろに下がりつつ上に行けばちょうどいい感じだ。

このアイテムはボンバーにも関係してくるので1つも取り逃がすことのないようにしよう。

ボンバーの出現法則について

もうわかっている人も多いと思うがボンバーはアイテムを6つ取ると出る。隠しアイテムもその数に入っているので重要だ。

それでは2つの重要事項を説明し終わったところで、攻略開始だ!!

ちょっときついぞ5面ボス

このボスはボンバーを一発使ってもいいボスである。相手は円運動を常にしているので画面左に来たとき（つまり自分と相手の距離が近いときに攻撃されると）非常によけづらいからである。

しかも自分と相手の位置関係が真横にないときに攻撃されると非常につらい。

たとえば相手が左に近よってきたときにビビッて下方向に逃げると、ボスが出す弾は常に自分に向かって撃つので自分は機体の斜め上から攻撃されることになる。こうなると左右に長い自機でよけるのは難しい。

だから相手の横でよけることで自機の当たり判定をなるべく小さくするのがベストである。そのために自分はボスに合わせて常に真横にいるようにしなければいけない。

ボスはまず自分を狙って一直線に弾を撃ってくる。これは少しずつ動けばOKだ。



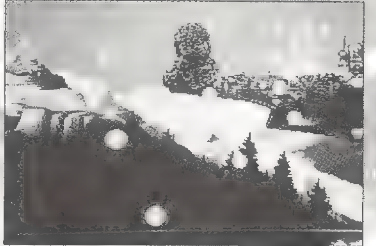
これで死んだらやばい。

次に下に向かってドラム缶をボロボロ落とす。この段階では自機を狙った弾は撃ってこないので下のドラム缶が上げる水柱に注意しつつ撃ち込もう。

お次は5方向に弾をちょっとずらしつつ撃ってくる。けっこう弾の速さが速いので落ちついてよけよう。弾のすき間は結構あるのであせらず対処すればOK。



水柱に注意!!



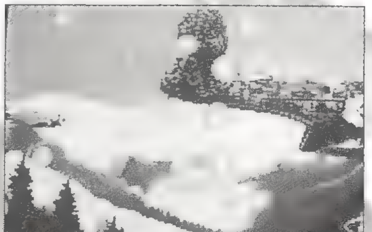
あせらずゆっくりとよけよう。ビビるなよ。



狙い弾に注意。見てよけるよりもタイミングでよけるほうが楽。

最後は2方向にバラまいてくる。この2方向というのがくせ者で2つの弾の間にいると自機を狙った弾がやってきて「ボーンッ」と死ぬのである。しかしこの弾の間に入らないともっとキツイ目に遭うので、しかたがないが2つの間に入ろう。自機を狙う弾は間隔をおいて2回くる。そのタイミングは自分で覚えるしかないが、2方向を撃ち始めてから約1秒後に1発、その後また約1秒後にもう1発、て感じである。

またこの攻撃を3回した後すぐに5方向に弾をだす。要注意である。



忘れたころにやってくる5方向弾。

具体的な弾よけは、2回の狙い弾は同一方向にちょっとずつよけよう。上、下とよけると当たりやすいからである。5方向もいっしょだ。1セットをよけたらボスの真横にいって次にそなえる。

ボスが左のほうに来たらボンバーを使ってもいい。左をよけるのはかなり厳しいぞ。

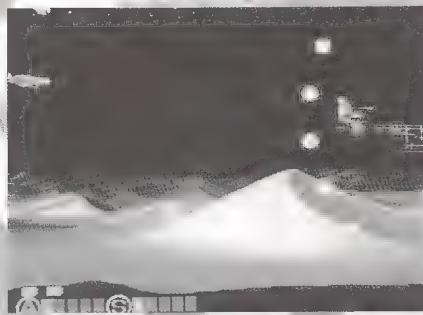
まったく別のパターンとして連射装置があれば安全なやり方がある。それはドラム缶の後の5方向が見えた瞬間にボンバーを使いそのままボスにはりつくというもの。

この面はできるだけボンバは1発におさえよう。

6面

まず、最初に画面中央より下にザコが右から流れてくる。その後にアイテムキャリアが出て来る。

このアイテムキャリアを素早く倒さないと、その後すぐに出て来るザコに押されてしまうので気を付けるようにしよう。どの場合でもそうだが、アイテムキャリアの出てくる所は、速攻で倒すよう心がけよう。


早めに倒せ!!

アイテムキャリア、ザコを倒すと戦車が出て来る。この戦車は、斜め約30度に向かって弾を撃って来るので、その方向には行かないようにしよう。あと、戦車1台だけなら問題ないが、それ以上いる場合はめんどうなので、早めに倒すようにしよう。

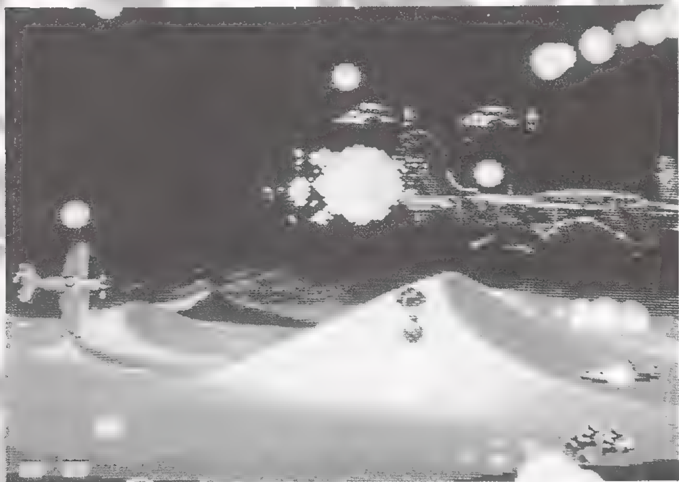
ザコ、戦車の連続攻撃が終わるころ、中型機が1機飛んで来る。この中型機は、前回攻略したので今回は省くことにしよう。この中型機を早く倒さないと、アイテムキャリア・戦車が出て来るので、早めに倒そう。もし、アイテムキャリアが出て来てしまっても、中型機にあたえているダメージのほうが多いはずなので、アイテムキャリアは中型機を倒すまで無視しておこう。

中型機・アイテムキャリアを倒したら、次にハデな中型機が来る。この中型機は、中型機のまわりに弾をバラまく。そして、中型機のいる横ラインの弾のかたまりを撃って来る。

この中型機を倒すコツは、出てくるときから弾を撃ち込み、画面右側で止まったら左側へ行き、弾を撃って来るのをまつ。弾を撃って来たら、弾のかたまりの上か下かのスキマに入り込み、また中型機を撃つ。するとまた同じ弾を撃って来るのでくりかえす。2~3回ほど、弾を撃ったころに倒せるので落ちついて弾を撃ち込んでやろう。あまりチンタラやってると、ザコが出て来てしまうのでちゃんと撃ち込むように。ザコが出て来たら、安全のためにBOMBを使おう。なれてしまえばカンタンに倒せるぞ!!

その後は、ザコ・アイテムキャリアが出て来てこの面の道中は終わりだ。

最後に付けくわえておくがこの面も5面とほとんど同じ


速攻だ、速攻。


砲台の向いてる方向に撃つので、そのライン上には行かないようにしよう。



ザコが出て来るとやっかいだ。


これで終わりだ。さあ、ボスだ!!

で、飛行機オンリーと考えてもよい。ただ、5面とちがう所は、戦車が出てくる点と、地面があることだ。戦車は出現する場所を覚えてしまえばさほど問題ないのだが、なんでもなさそうな地面が大問題だ。弾にかこまれ、下のほうによけてみたが地面に当たってはねてしまい、弾に当たって死んでしまったり、戦車を下に撃ちにいったら敵の弾にかこまれてしまい、下のほうでチョコチョコよけてたら地面に当たってとんでもない方向へ自機が行って死んでしまった、など地面にはねかえって死ぬ場合は数えきれないハズ。そういう死に方は、くやんでもくやみきれないので地面のある面はなるべく地面に近づかないようにしよう。ある意味で、弾より地面のほうがコワイぞ。この面の戦車を撃つときは、なるべく弾の少ないときに撃ちにいくか、対地BOMBの強い機体だったら対地BOMBにまかせたほうがいい。

あと、この面にある地上に中型機がいるが、なにも攻撃してこないので安心して見すごしてもよい。

6面ボス の前に…

さて、6面ボスに入る前に説明しておこう。

このボスは、攻撃を覚えて自力で地道に倒す方法と、左側の戦車だけ倒して安全地帯に入る方法の2つがある。

地道に倒す方法はボスの攻撃方法を覚え、そのときの攻撃をうまく避けるパターンを作ればよい。何段階かのパターンがあるので後の記事を読んでくれ。

さて、もう一つの方法は安全地帯に入る方法である。安全地帯といっても、弾が飛んで来ない場所にいるのではなく、ちょっとした無敵を使うのである。どうやって無敵になるかというと、ボスみたいに大きな物に入り込めば無敵になる。でもボスに入り込もうとすると、はじかれてしまう。どうやって入り込むかと言うと、スクロール、または自機1機分ぐらいのスキマに入ってカベに当たって跳ね返ればよい。

スクロールの場合は、左側にはさまれてもだめだ。右側ではさまれるとうまくいく。左側は、はさまれると死んでしまうので気をつけよう。6面ボスの場合は、スクロールにはさまれる方法を使う。そのやりかたは次を見てほしい。

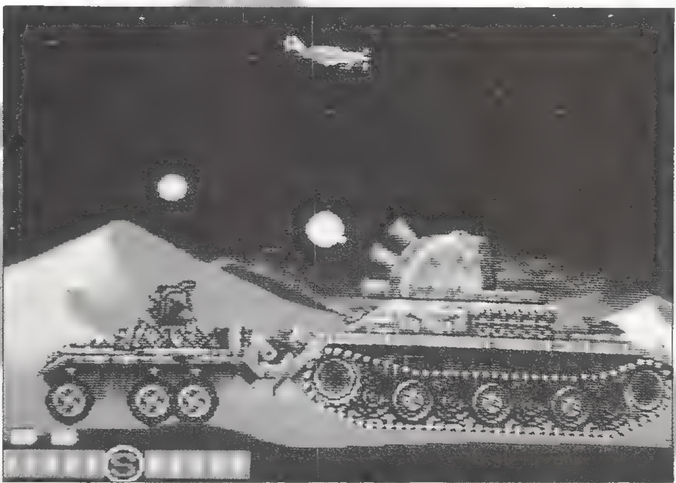
6面ボス

・避けて撃って倒す人のために

さて、「俺は撃って倒してやるぜ!!」という人のために撃ち倒すパターンをここに載せる。いろいろな段階に応じて書いていく。が、一発目はどの段階かわからないので注意して避けてほしい。

まず、初めに左側の戦車を倒す。左側の戦車は砲台より下には撃ってこないので、砲台の真横よりチョイ下で撃ちこもう。目の前でどんどん撃ちこもう。そうすると、必ず右側の戦車が出てくる前には倒せるハズ。

今度は右側の戦車だ。


この攻撃は楽勝だ。


こいつは弱いぞ!!

右側の戦車は、これから一つ一つ順を追って書いていく。

・まず初めの攻撃

最初の攻撃は、砲台下から順に3発撃って来て、途中で軌道を変えて自機めがけて飛んで来る。弾は一発だけだ。

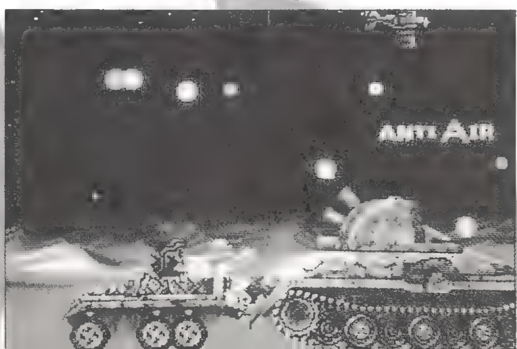
この攻撃に対してはさほど問題ないだろう。適当に避けてもダイジョウブ。ちなみに、各攻撃砲台3発1回分として5回弾を出した所で自爆して次の段階に移ってしまうので注意してほしい。

・2段階目

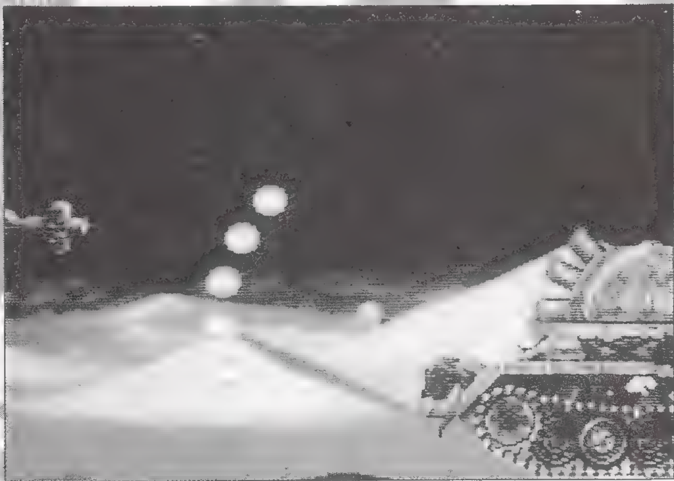
砲台下から順に3発ずつ撃って来て、途中で破壊して8方向に分裂する。8方向に弾が破裂するのでびっくりするかもしれないが、このうち自機に向かって来る弾は一つだけだ。破裂したらチョンと上によけるなり、下に下がるなりして避けよう。思ったよりも弾のスキマが大きいので避けやすいぞ。

・3段階目

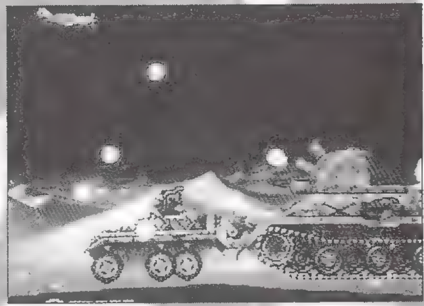

[illegible]れれば問題なし!!



大きく避けよう。お～きくだ!!



レバーを上にチョンとはじく感じだ。



これはたまらん。すぐにBOMBだ。

3段階目は、弾が破裂したら、弾のかたまりが飛んで来る。これも大きくよければ問題ないだろう。1段階目よりも大きくよけよう。なお、この段階から次に移るときには画面左側の中央かもしくはチョイ下ぐらいに自機がいるようにしよう。次の段階がキツイからだ。

・4段階目

この段階はキツイ。砲台自体の弾はそのまま画面外に出ていくのだが、画面外に出るまで分裂しまくって自機を狙って来る。この段階になったら迷わずBOMBを使おう。

避けてやる!!と思っても、パターンにならないし、パターンらしきものにはなったが、どんどん追いつめられていって、結局BOMBを使ってしまった、というパターンがほとんどだ。

素直にBOMBを使うようにしよう。BOMBを使って撃ち込めば、必ず次の段階になっているので、BOMBが終わるころには画面左側にいよう。

・5段階目

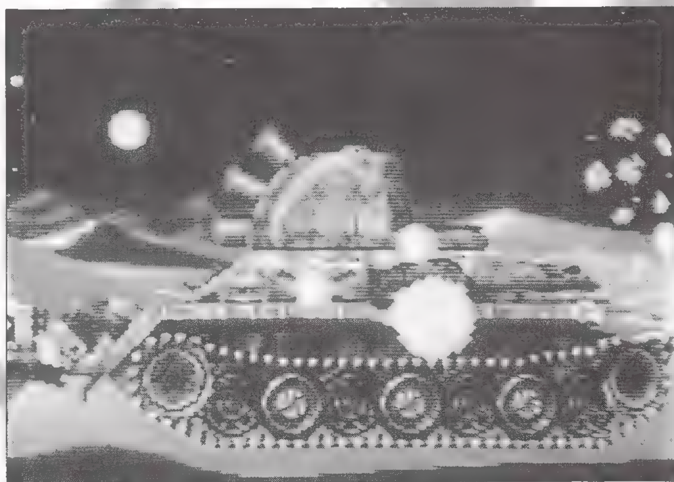
5段階目は5WAYに分裂する。この5WAYは弾と弾との間隔がせまいので注意してよけるように。5WAYの真ん中の弾が自機に向かって来るので、その弾と、その一つ上の弾のスキマに入り込むようにしよう。下のほうに避けると次の弾が上から来る形になり、非常にキケンなので上によけるようにしよう。

撃って壊すパターンはこんな感じだ。次は安全地帯?に入るパターンだ。

・安地だ!!点数すごいぜイェーイパターン

このパターンは少し慣れないと感覚がつかめないのでぜひ慣れてほしい。

第一段階が終わるころ、戦車が右に向かって進んでいく。そのときに弾を見はからってすきまに入ろう。そして入ったらレバーを右か左に入れると自機がブルブル震える。こうなればOK。敵の弾は自機に向かって飛んで来るのだが、ナゼかすり抜けていく。このときはショットボタンは押しっぱなしだ。かなり長い時間、入りっぱなしになっているが、戦車が右に行ってしまい強制的に外に出されてしまう。ここでBOMBだ。するとボスを倒していることだろう。ボスに入り込んでいるときはすごい勢いで点数が入っていくぞ!!安全地帯に入るパターンはこんな感じだ。各自、向いてるほうを選んで6面ボスはかならず死なないようになってくれ。



イエーイ!!



ぼくらは星に生きている…

GALAXY FIGHT -UNIVERSAL WARRIORS-

今回の対CPUスコアアタックは、小娘と王子の出番だ。レッツゴーチルドレン!!

なぐってなぐってぱーへくと！
CPUスコアアタック
ルーミ

キャンセルの難しいこのゲーム。ひたすら練習するしかないね。

担当：揺れないほうが…ギィ

ギャラファイの稼ぎの最大のポイントといえば、ラウンドクリア時のボーナス。今までさんざん解説されてきたのでボーナスそのものの説明は省くとして、ルーミではどのボーナスを主に狙っていくか。

まず第一に狙うのは、パーフェクト（3万点）プラス、残タイム46秒以上（5万点）の2つ。もちろん同時に取り、8万点。さらに体力、残タイムのボーナスを加えて、10万点ちょい。これがベスト。

ルーミの場合、これはギリギリのパターンで、タイミンクが遅れたり、一発くらった時点でボーナスは両方ともパア。そうなるともう残っているのは体力0の10万点ボーナスを狙うしかなくなるので、くれぐれも慎重に。

それとここに書かれているパターンはギュンタースタートを前提にしている。デモ中のランキング表示中の背景がギュンターステージのときに始めよう。

あと連射装置、これがあるとないとでは、連続技の安定性がかなり違ってくるので、悪しからず。

連続技で気絶させ連続技で止め(とど)を刺す

ルーミは比較的、連続技が強力なキャラである。そのおかげで残46秒プラスパーフェクトのボーナスが取れるわけだが、連続技はどれでもいいというわけにはいかない。

連続技1セットでKOできるところまで体力を減らす前に気絶させてしまうと面倒だし、吹っ飛ばしてしまうとタイムロスが大きい。気絶させる前に吹っ飛ばしちゃったりするともおサイテー。0からやり直しとなってしまう。

そこで、とりあえず覚えといてほしいのが次の、

●近距離立ちA→しゃがみA×2（キャンセル）→ラビットブロー×3

という連続技。実際には1発目の立ちAは、CPUの起き上がりに出し、ガードさせる。するとCPUは立ちガードしたままで、次のしゃがみAをくらってくれ、そこからそのまま連続技につながるわけだ。

ところが、この連続技だけでは、気絶値とブットビ値（技ごとに規定されていて、技が当たるごとに加算、一定時間内に一定値以上になるとそれぞれ、気絶、ブットビが発生）が高すぎ、前述のような、体力を十分に減らす前に気絶、あるいは気絶前にブットビといった状況に陥ってしまう。

そこで組み合わせて使う連続技は、

●近距離立ちA→しゃがみA×2→しゃがみC

要は最後のラビットブローをしゃがみCに変えただけ、最初の立ちAをガードさせるというのも同様だ。

この2つの連続技の組み合わせによって、十分に体力を減らしたうえで気絶させ、跳び込みからの連続技で一気にKOすることで、スプレンディッド＋パーフェクトがとれるわけだ。この連続技の組み合わせのパターンは大きく2つ。ラウンドスタート時の転ばせ方によって異なる。

跳び込みから

上段技をガードさせてすぐ



スタート前からレバー➡入れっ放し、ボタン連打でOK。



立ちAをガードさせて、すぐにしゃがみAへ。2発目が入ったところで、キャンセルしてラビットブロー。

に下段技を出すとCPUはこれをくらってくれるわけだが、スタート時は間合いが離れている。そこで、開幕時は、ジャンプAを出しっ放しで跳び込み、立ちガードさせるところから始めるのがこのパターン。ジャンプAをガードさせた後は…。

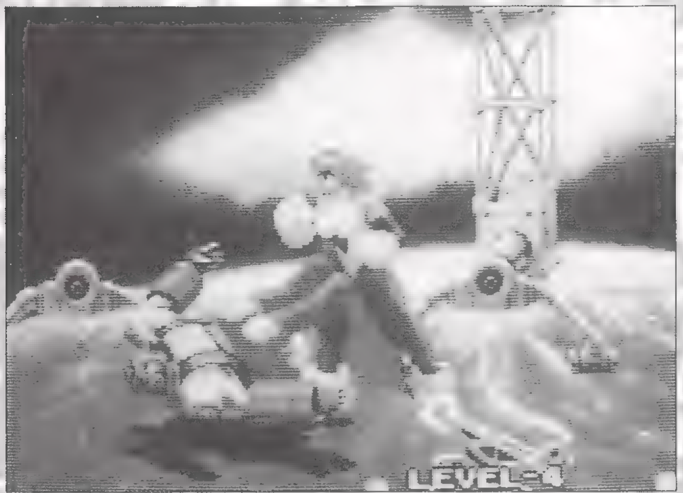
1. しゃがみA×2↓しゃがみCを入れる。

2. 起き上がるところにダッシュ近距離Aを重ね、ガードさせる。

3. 即しゃがみA×2へつなぎ、キャンセルしてラビットブロー×3。

4. ラビットブロー後は間合いが離れていないので、ダッシュせずに近距離Aを重ね、ガードさせる。

5. 再び、しゃがみA×2↓ラビットブロー×2。



ラビットブロー後はダッシュせずに、

…と、ここまでで気絶。垂直ジャンプC↓しゃがみA×2↓ラビットブロー×3で、ピッタリKOできる。

対応するキャラは、ロルフ、カズマ、ジュリ、アルバン

どぺたん たっくるから

しゃがみAでジャンプを誘えるCPUに対して使用するパターンだ。跳んできたら着地点に置いておくようにしゃがみCで転ばせてから、パターンにもっていく。前述のパターンと同じ連続技の組み合わせでやってしまうと、しゃがみA×2が少ない分だけ、相手の体力が残ってしまう。

そこで、転ばせた後は…。

相手の攻撃がスカるような間合いから出す。



1. ダッシュ近距離Aを起き上がりに重ね、ガードさせる。

2. すぐさま、しゃがみA×2↓ラビットブロー×3とつなぐ。

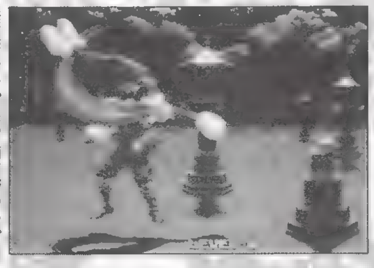
3. その場で近距離立ちAをガードさせる。

4. こんどは、しゃがみA×2↓しゃがみCを入れる。

5. しゃがみCの後は間合いが遠い。ダッシュ近距離Aを重ねてガードさせる。

6. 再びしゃがみA×2↓しゃがみCで気絶。

…この後は、ダッシュ垂直ジャンプC↓しゃがみA×2↓ラビットブロー×3でフィニ


垂直ジャンプC。前方ジャンプとはタイミングが違うので注意。

ッシュ。前方ジャンプから入るよりこちらのほうが確実だぞ。

対応するキャラは、G・ドーン、フェルデン

キャラ別パターン

ではここからは前述のパターンのどちらも通用しないキャラを個別に攻略していくとしよう。

●VSギュンター・ブルス

1人目である。つまりイキナリ連続技が狙える。

まずはスタートと同時に跳び込み、ギュンターが立ちCを空振りしたところへ、ジャンプB↓しゃがみA×2↓ラビットブロー×3。

そしたらギュンターが起き上がる直前に垂直ジャンプすると、またもやCPUは立ちCを空振りしてくれる。ここへ、垂直ジャンプC↓しゃがみA×2↓しゃがみCで気絶。

連続技は、ジャンプC↓しゃがみA×2↓ラビットブロー×3を使おう。

●VSムサファー

スタートと同時に跳び込み、ジャンプC↓しゃがみA×2↓ラビットブロー×3の連続技を決めて転ばせ、あとは起き上がりにしゃがみCを重ねて気絶するまで転ばせ続ける。

しゃがみCはキチンと一段目をガードさせるように、多少遅めに出すのがコツ。

この後は当然、跳び込みからの連続技を決めにいこう。

●VSボーナス君

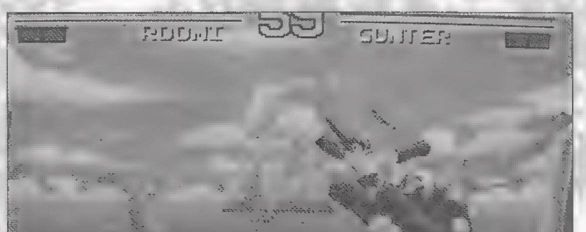
ライバルは開幕の昇り蹴りと飛び道具。こちらも開幕昇りAで跳び込み、地上で当たったらそのまま連続技に、空中で迎撃したら落下点にダッシュAを重ねて連続技に繋げていこう。

●VSヤコブ/ルーミ

どちらもひたすらしゃがみCのみでOK。ちゃんと一段目をガードさせること。運が良ければ残46秒も可能だ。

とまあ、こんな感じで全キャラ残46秒パーフェクトを取ることは不可能ではないが、結構キビシイ。ラウンドを1本も取られていないときに失敗したら体力0ドット勝ちのボーナスを狙ってみよう。

ロルフ、カズマ、ジュリといったキャラに狙い易い。多段系の必殺技で削らせ、体力0になった瞬間にガードキャンセルローリングクラッシュでKOできるように、調整していこう。



しっかりと引きうけよう。


CPUは一段目にガードキャンセルを狙ってくるが…。

ちょっぴりネガティヴ♡

CPU戦
スコアアタック

アルバン

アルバンってハイスコア狙いには向いてないと思うんだけどなあ…。でも、いっちょやってみるか!!

担当：BMW−SHIN落合

アルバンはいまいち決定打に欠けるので、基本的に速攻パターンで攻めることが困難になっている。

そのためパーフェクト勝ちを主体にして、必要に応じてナロウ勝ち(残体力ゼロ勝ち)もしなければならない。これについてはムックのほうに書いてるので、併せて参考にしてもらえるとモアベターだ。

ただ今、定価980円で好評発売中!!…ってこんな所で宣伝するかぁ普通（苦笑）。

ギュンタースタートで攻めろ!!

今回の記事では、ギュンターから始まる出現パターンを使っていくぞ。

このパターンにする理由は、①一人目をギュンターにする、②ルーミを早いうちに倒しておくの2点。もっといいパターンがあるかもしれないけど、とりあえずは無視だ（←ひでえ）。

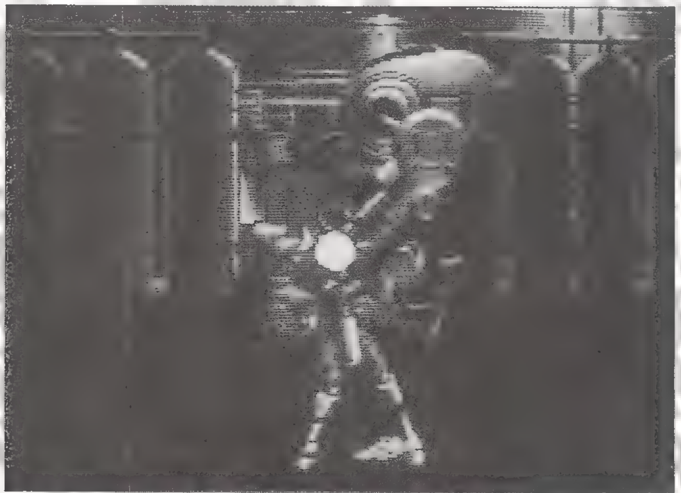
ハイスコアランキングデモの背景が惑星グルジェフ（ギュンターステージ）になったら、クレジットを入れてゲームをスタートさせようー


すぐにレバーを上に入れろ。


きぇー。


ホラ、またまたこの間合い。ジャンプだ!


正確にはガードキャンセルダッシュ頭突きだ。


まずガード。このポーズのうちにレバーを前へ2回入れろ!

VSギュンター

一人目に持ってくると、比較的楽にパーフェクトの狙えるパターンがある。

スタート時の間合いで、ギュンターはよくジャンプ攻撃をしかけてくる。それを垂直ジャンプCキックで落とすのだ。

垂直ジャンプするタイミングは、ギュンターの動きではなく位置（間合い）で判断しよう。

VSムサファー

まずはB足払いで跳ばせて、すかさずアルサンダーで落とす。ムサファーの起き上がりを狙ってダッシュB頭突きをガード・さ・せ・よ・う。

直後にリバーススピンキックで返してくるので、B頭突きを出したらすぐにレバーを入れてガードしておく。そして、B頭突きでまた反撃する。ムサファーがふっ飛んだら、またB頭突きをガードさせて…という感じだ。

VSルーミ

ほぼムサファーと同じパターンで、まずはアルサンダーで落としておく。起き上がりにダッシュB頭突きを重ねて、B頭突き→ダッシュB頭突き→B頭突き…と押していこう。

ナロウ狙いで体力を削る場合は、近い間合いでしゃがみガードしているとローリングクラッシュを誘えるので利用しよう。

VSロルフ

しゃがみ小パンチ連打でジャンプを誘い、垂直ジャンプCキックで落としていく。パーフェクト狙いだが、やや効率が悪いのでナロウに挑戦したほうがいいかも。

VSボーナスくん

スタート直後にダッシュアルスラッガーを当てて気絶させて、あとは起き上がるたびにダッシュアルスラッガーを当てていけば終わり。ナロウも非常に狙いやすい。

VSカズマ

歩いて近付いてくるところをB足払いで跳ばせて、アルサンダーで落とす。これを続けて2回やって気絶ダメージを与えてから、ジャンプCキックで跳びこむ。

これはおそらくガードされるので、直後にB足払いで足元を攻め、キャンセルダッシュB頭突きを当てて気絶させる。

あとはダッシュアルスラッガーでとどめを刺そう。

VSG・ドーン

ムサファーの所でリバーススピンキックを誘ったように、ここではボトムリンク（B足払い）を誘うのがポイント。

まずは、スタート前からレバーを右上に入れておいて、すぐにジャンプBキックで跳びこむ。それから、しゃがみAパンチ→垂直ジャンプAキックにつなげる。これは当たらなくてもOKだ。

写真のようにB頭突きを当ててドーンがふっ飛んだら、追いかけていって目の前でまた垂直ジャンプAを出そう。

VSジュリ

スタートしたらレバーを入れて、ひたすら後退しよう。

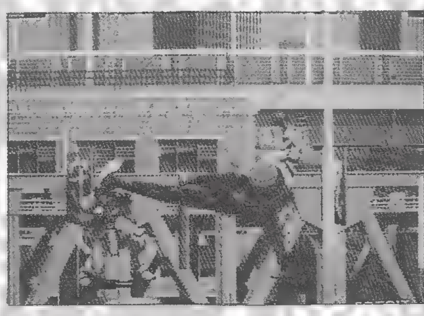
追いかけてくるジュリが一定の間合いに入ってきたら、ギュンターのようにジャンプ攻撃をしかけてくる。そこをジャンプCキックで落とすわけだ。コツは以下の3点だ。

①ギュンターと同様に、ジュリがジャンプしたのを見てからジャンプすると、まず間に合わない。少し先読み気味でジャンプしよう。

②Cキックのリーチを信じること。引き付けすぎは禁物。



着地後すぐにガードだ。

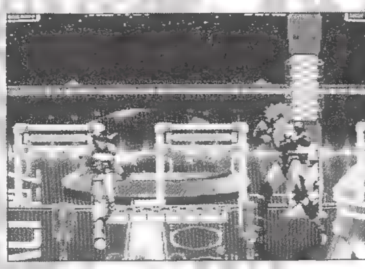


ボトムリンクをガードして…、

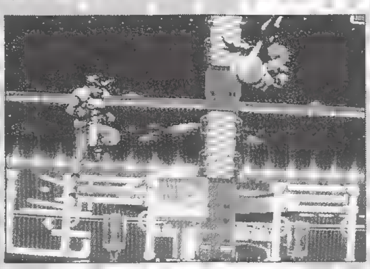


キャンセルダッシュ(以下略)!!

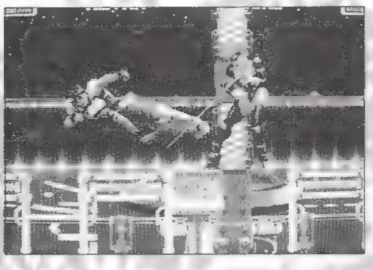
③レバーは常に左(後方)に入れっぱなしにすること。ジャンプするときは左上に入れる。



バックして誘う。素直なジュリさんだ。



ジャンプするのはこの間合い。



命中!!

VSヤコブ
一本目は、接近しながらB足払いを積極的に叩きこんでいく。これだけ。
二本目以降も、変身するまでは一本目と同じ。変身しそうになったら、間合いを思いっきり離してアルブラストで攻める。一回転ばせたら、あとは起き上がりを狙ってアルブラストを当てていく。

VSフェルデン
これはルーミ系のパターンで攻める。初めにジャンプBで跳びこんで(このときレバーは右に入れっぱなし)、着地時にB頭突き→ダッシュB頭突き→B頭突き…て感じ。
連射装置があるときには、スタート直後に垂直ジャンプ・アルブラストをガードさせて着地時にしゃがみAパンチを連打、そのままタイムアップ勝ちまで粘る戦法も使えるぞ。
スタート時の間合いでしゃがみAパンチを連打してると、フェルデンはガードしたまま動かなくなってしまうのだ。

……と、こんなとこでアルバン攻略もお開き。例によって、ローウェまでは書いてないけどあしからずだ。
じゃ、健闘を祈る!!



こんな勝ち方でも、母星の呪いが解ける。宇宙の神秘だね。

東京ガリバー通信

第29号

もう、どうにもイケすかないねこの梅雨ってヤツは。それでは…梅雨と掛けましてー、地獄の特訓、千本ノックと解きます。ほう、そのココロは？はい、もう振りっぱなし…降りっぱなしって…。悲しみにてやんでいっ！

今回もガリ通は具だくさん!!先日オープンした「大江戸芸夢場」、好評イベントのおなじみ「イラストグランプリ」そして「リリパピタからの手紙」の3本立て!!おいしい・カンタン・ガリバーって感じ。いってみよう!!

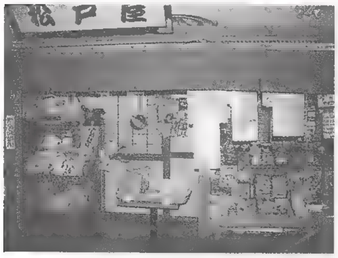
オープン！大江戸芸夢場

おうおうおう、火事と芸夢は江戸の華だぜこんちくしょーべらぼうめ！

いつか紹介した「おばけ屋敷」のとなりに、今度はなんと、大人から子供が揃って楽しめる「大江戸芸夢場」ってのがオープンしたんでいっ。松戸駅前ポンテビルってーから、ガリバーとおンなじ建物じゃねーかい。こいつはいっぺんいってみよーかって腹にならぁな。


コンバット桜井、ほほえむ。

"射的"カエルすくい"に"玉入れ"輪投げ"と、こりゃーやってるだけで夏、真っ盛り、見ているだけでも納涼気分ってー案配だ。いけるねこいつぁ。


はす向かいにある松戸屋。

どの芸夢もプレイ券と引き換えに遊べるまあ遊園地方式ってのかな。こいつぁ入場券にもくっついているし、その場で買い足すこともできるんでい。お手ごろ価格だから安心しなっ。

写真のアヤシげなアーミー男が楽しんでんのが"射的"だな。プレイ券2枚で玉5個もらってスポーン、スポーンと百発百中、景品交換所"松戸屋"でおみやげもらってうれしそうだったぞ。ついでに言っとくとこの謎の男・コンバット桜井は三度のメシより"射的"が好きなガリバーのイイ男ってわけだ。

そいからほかには"カエルすくい"な。時間内にカエル8匹を釣れば景品もらえる大人の遊びだ。プレイ券1枚でできるってんだからエンジョイしちゃうってもんだ。

あと"鬼泣かせ"ね。鬼にボールをぶつけて「ウォー」と鳴かせるあれだよ、知ってるでしょ、やったことある？ないでしょ、やってよプレイ券2枚でボール3個もらえっからさ。べらぼうめ。

まだまだあるぞ。"玉入れ""俵投げ""まり投げビンゴ""お手玉投げ"に"ラッキーボール""下駄ころがし"やら"輪投げ""サイコロゲーム"……。

ど〜おでい。気分は大江戸。やっぱ日本の夏ってカンジだろ?ご家族連れ、大人数さんでワイワイ言いながら来てほしいもんだな。「イヤだ」って奴ぁとうふの角に頭ぶつけてとうふだらけの顔になりやがれって〜の。てやんでぃ！

●入場料（プレイ券付き）……500円

●お化け屋敷＋大江戸芸夢場セット券（プレイ券付）
大人……1100円
小学生以下……900円

●営業時間・年中無休
平日……13：00〜21：00
土・日・祝…11：00〜21：00


結構ムズカシイって。

激戦・終結！第4回イラストグランプリ!!

いやぁ、たくさんの応募、どうもありがとう。このほど第4回イラストGPの受賞者が決定しました。発表しまぁす。この方々です!!

●グランプリ
P．N・トマトさん。
「魔法騎士レイアース」

●ベスト・オブ・少年マンガ
P．N・K．Aさん。
「うしおととら」

●ベスト・オブ・少女マンガ
P．N・新条るるさん
「魔法騎士レイアース」

と、いうわけです。各作品を見てヨ。ちょーカッコイイってカンジ。イラストGPの作品がお目当てでお店に立ち寄るお客さんも多いってのもう〜ん、うなずけるなぁ。

ほかにも今回は、Jグランプリ部門っていって12歳以下の参加者に賞を設けたり、切り絵で応募された作品にユーモア賞が送られたりしました。

今後のイラストGPも、まだまだ目が離せないークーラー全開でキミの熱〜い作品を待ってるよっヨロシク！


P.N・トマトさん。


P．N・K．Aさん。



P.N・新条るるさん。

リリパピタからの手紙

以前、紹介した「東京ガリバー東大宮店・リリパピタ」からお便りが届きました。

「前略

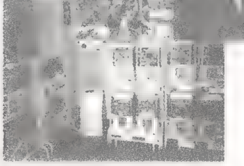
こちげん（こちらは元気ですの意）。

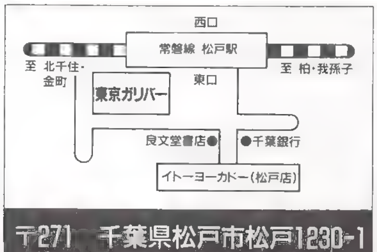
GWも大盛況。繰り広げられるイベントも、はや夏を睨みつつ"やってくれるぜーリリパピタ"の旗印のもと、がんばっております。皆様お誘い合わせの上、ご来店お待ちしています。

ではさよ（では、さようならの意）」

←リリパピタへのアクセス。
048（688）6622


リリパピタの感じはこう！


カードダスも大充実!!



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー

ゲーメスト

アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



5月3日にニューピアホールで行われたV・ハンター大会、ごっつう盛り上がった愉快痛快な大会になりました。いやマジで。この大会の様子はビデオで発売されとるので、興味のある方は観てみてはどうかな？(営業)。次の大会は何が出てくるのか、今から楽しみですねい。

（妥協戦士コンプロマイザー・ぷちけそ）

今月のいっぱつ

V・ハンター大会 決勝で彼は何と闘ったか？

☆「さあ、これを勝てばデミトリ優勝です。パイロン、後がないぞ！」

5月3日、浜松町のニューピアホールで行われたヴァンパイアハンター大会、その決勝戦でのことである。

このアナウンスを聞いたとき、もし以前までの自分だったら、プレッシャーに押し潰されて本来のプレイもできず、あえなく散ってしまっていただろう。そう、精神面が弱かった大会以前までは。

あの頃はひどかった。あれはストⅡターボの国技館大会の本選2回戦のことだ。相手は本田、自分は隆。頭の中ではまず負けないであろう組み合わせであった。

しかしである。隆の起き上がりの際に百裂張り手からの投げをくらった。それだけのことで異変は起こった。

「目には目をで返してやる」

結果、無意味な跳び込みが増えて、大敗してしまったのだ。

ほかにも、自分のミスプレイを後ろから「あーあ」とか、「えーっ」と言われるだけで、自分の動きが出せなくなってしまい、良い所も出せず負けてしまうことがしょっちゅうあった。

「自分には何事にも動じない強い精神力が必要だ！」

そう決断したのはハンターの大会に出られることになってからだ。

仲間は「お前は技術力は結構あるのに、プレッシャーにとても弱い。特訓が必要だな」と自分を評した。

ハンターで乱入対戦の特訓が始まる。最初は同キャラ対決(パイロン)。ラウンド開始直後に前進パンチ投げ。起き上がりに小足投げを連発されてあっさり負けた。

続けて仲間は言う。

「すぐにカッとなるのはお前の悪い所だ。理性を持て。これははめ技ではなく、かためて投げだ。頭の中からはめの概念をなくせ」

こうして特訓は始まった。

完全待ちオルバス、対応型ビシャモン、かみつきデミトリからミスプレイ時のヤジ軍団、画面横に立っての「負けろ」コールなど、理性を持続させる訓練が続けられた。

まさに、思わず理性をなくして筐体を叩きたくなるような日々であった（かわりにソニックブラスト）。

そして大会当日、それなりの技術力と鍛え上げられた精神とを持ってして大会に挑む。

特訓の甲斐あって、ベスト8までは順調に勝てた。だが、ここでまた壁にぶつかった。

「大勢の人前でのプレイ」である。これだけは事前に練習というわけにはいかない。

ベスト8戦、準々決勝のサスカッチ、ビシャモンは同じプレッシャーを抱えていたらしく、何とか勝てたのだが、決勝の相手のデミトリは観戦者にたじろく気配はない。落ち着いてプレイしている。

「ここまできて負けてしまうのか…」

そう思いかけたとき、仲間の最後の言葉を思い出した。

「己を超えろ」

そうなのだ。本当の相手は観戦者でもなくデミトリでもない。自分自身なのだ。それに気づいた瞬間、感情を理性が上回る。

落ち着いて、ゆっくりとデミトリを追い詰める―アナウンスの後に立場逆転、激戦の末に勝利を収めることができた。

ついに、自分に勝つことができたのだ。そして今、大会の勝利と自分の精神への勝利を味わっている。

大会で勝てない人に同じ言葉を送ろう。

「己を超えろ」

（栃木県　パイロン向上委員会近距離担当鈴木君Ⓐ）

★おめでとう（TM）



⬆（徳島県　けものさん①）

★月のささやきとワタシの鼓動。夜の中に、いつまでも響き続けます。



がぶりよりゲーマー人生

ウチのおとうちゃんは真サムスピでレバーをこわし、デイトナでハンドルをぶちこわし、スーパーリアルマージャンPVでボタンをかちわったつわものです。

（大阪府　おとうちゃん君Ⓑ）
★気合入りまくりだ。

エル・ドラドか？ はたまた 地獄の一丁目かッ!? 聖地の名は㋘屋

☆5月初頭のある雨の月曜日、夕闇の迫る神田駅の案内板の前に男が一人。

口元に引きつったような笑みが見え隠れするが、その眼差しは落ち着きなく彷徨っている。

「ついに来た！」

『内神田』の番地表示の前で、アンドロメダばりの回転速度で周囲の地形を確認。そば屋→一政ビル→㋘の文字→薄暗い階段。視点切り替え2階の窓をチェック！

「迷わねーじゃないっスか」

螺旋階段を踏み締め、大きく開かれた㋘屋の扉で出迎えてくれたのは…。

「赤&紫の一ぉナコルル人形！いきなりコレっスか？」

若干の目眩を覚えつつ、目的地であると確信しまくる。

「一般人はここで後ずさるな…多分」

しかーし！ゲーマーたるもの、殺虫灯に集まる羽虫の如く入り口を抜け、左方向へ…。

「うわああー！狭ぁいーぃ」

写真からイメージしていた広さとは全然違うぞぉ！予想の半分ぐらいのスペース！さらにカウンターの向こうの奥まった灰色の空間にひしめく数人の店員さん！

崩れていくイメージの中、何とか平静さを取り繕ったものの、店員さんたちが「いらっしゃい」と言ったかどうかすらも判断できない状態に叩き落とされていた。

それにもめげず、毒錆戦闘員のタイツ姿を探す。

「ぬぬう、みんな普通のカッコ…イチャモンガーは？ハナゲルゲはどこだぁ？」

脳細胞大混乱状態の中で、「読サビ」が藤吉ビル内にあることは忘れ去られていた。

「おお、雑君下敷き！筆箱！…げ、現物だ！」

視野のスミにとらえられたグッズの数々に、私は本来の目的を思い出した。素早く店内を見て回る。

「VF2…バックナンバー…CDにビデオ…テレカケースは？…ないっ。雑君テレカケースは品切れかぁ」

諦めて、本来の目的物を探すことにした。そうそれは…、『ネタ本!!』

新声社が世に送り出した天下の奇書！未だ目にしたことすらない幻の本である。果たしてこの本を持っている人がいるのか？

「お膝元の㋘屋なら必ずや入手できるはず！」

そんな思いが心にあった。

本棚の左端から眉間にしわを寄せ目線を右へ…右端。また右から左へ…。

「んー…ない！なぜ？新声社さまぁー！」

落胆にうちひしがれた私は力なくゲーメストバインダー・メルティバージョンとCDを手に取りレジへと進んだ。カウンターの144号を加え、財布を取り出す。

『サービスカードはお持ちですか？』

「い…いい人じゃないか」

ほのかな幸せを感じながら店を出る私の右手には、ゲーメストロゴの紙袋が提げられていた（ロゴがでかい、目立つ、㋘！の三拍子で歩く広告塔です）。

ふと見ると、扉の脇にはさっき気づかなかったものがあった。

「『ウォーリーの愛を探せ』か…」

曇天の空の下、くたびれ、汚れ始めたそれは、ただそこで私を見送ってくれた。

『愛はありますか？』

答えを考える。どこに？どんなふうに？

傘をさし、再び二階の窓を見上げ、ちょっと自嘲ぎみに微笑む。

「ネタ本は注文しようか…でもハズカシイよなぁ。通販にしようか…」

再来を誓い、歩き出す私の左手の紙袋には、相変わらず青く巨大な「㋘」のロゴが輝いていた。

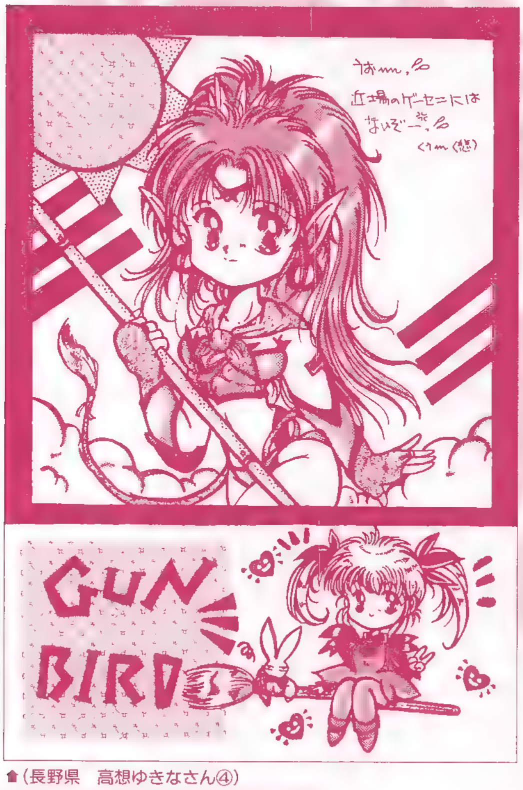
（石川県　すぷらったー食品君㉓Ⓒ）

★初めて来店した者は、誰もがその一種独特な雰囲気に腰を抜かす神田㋘屋。

まだ未来店の人は、救命用具を持参して、神田大迷宮に繰り出してみてはいかが♥



➡（大阪府　AKD君②）★私のお気に入りはやはしガルディンだー 無骨なフォルムとバーナーが堪らぬッ。



⬆（長野県　高想ゆきなさん④）
★おうっ、かわいらしくてヨイ塩梅。合格♥



➡（高知県　奥寺浩君③）★魂の宿を求めて、今日も彼らが忍びよる。記憶の隙間に、ゆっくりと忍びよる。

食わず嫌いはもったいないどんどんプレイしちゃおう

☆突然ですが、あなたの周りに「最近やるゲームがない」と言ってる人が増えてきたと思いませんか?また、このような状況をどう思いますか?

私は、そういうことを言う人は「ゲーム＝特定のジャンル（主に対戦格闘ゲーム）」となっているような気がしてなりません。

確かに、ここ数年での対戦ゲームの盛り上がりは凄いもので、この辺りからゲームをやり始めた人にとって、ほかのゲームはつまらないものに見えるかもしれません。

しかし、一度もやってみることもなく、名作（と呼ばれるかもしれない）他ジャンルのゲームをやらないのは、もの凄くもったいないと思います。

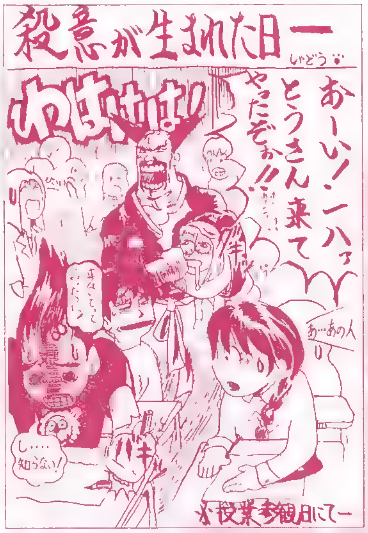
さあ！この対戦ゲームのブームに押されて目立たない、他ジャンルのゲームをもっとやりましょう！格闘ゲームだけがゲームじゃないぞ！

人との対戦は確かに面白いけど、自分一人でじっくりやりこみ、ゲーメストやほかの人のプレイを参考にしながら、少しずつでも先に進む楽しさと、クリアしたときの喜びは、やった人にしか分かりません。

みんなも対戦系のものだけでなく、パズルでもシューティングでもアクションでもいいから、何か一つ「一人でじっくりやり込むゲーム」もやってみよう！

（神奈川県　川崎の死霊術師SPS君Ⓓ）

★「対戦格闘以外はちょっと…」といったチミも、騙されたと思ってシューティングなぞに手を出してみてはいかがかの?きっと、今までに味わったことのなかった、新鮮な楽しさを味わえるーと思うよ。



⬆（福岡県　しゃどう君⑮）
★一八少年物語ってか。スゴく泣けそうだ。

涙のドッペル製作物語

☆「パワーゲイザー!!」

「馬鹿野郎！それじゃあ普通のと同じじゃねぇか！前に進ませろと言ってるだろ！」

「ンな無茶な〜」

尋常ならざる怒声が響き渡る、ここはマル〇コーポレーション人材派遣事業部の第3分室、通称『ニセモノ研究所』である。

ストⅡダッシュに始まり昨今の格闘ゲームに必要不可欠と言える各キャラの『ニセモノ』。実は彼らはすべてこのニセモノ研究所から派遣されているのである。

ここを取り仕切っているのはあのスパイダー。ニンジャコマンドーに亡きものにされた筈の彼だが、なぜか生きていたのだ。しかし、社屋そのほかを破壊された彼を待っていたのは、会社の合併吸収と、自身のリストラであった。こうして、彼は各方面からの依頼を受け、キャラのニセモノ派遣を生業としているのだ。

その方法は、世界中からオーディションで選ばれたソックリさんに地獄の特訓を受けさせ、本物と寸分違わぬ格闘家に仕上げるというものである。そのシゴキぶりは星一徹か、はたまた立花藤兵衛か。

「無理っス！ゲイザーだけでもヒイヒイ言ってるのに！」

「馬鹿者！何年ニセモノやっとるんだ！」

昔はよかった。1回ニセモノを造ったら少しの調整で次回作にも出演させることができたのだが、昨今は超必殺技、ぬいぐるみ変化、あまつさえ俗に言う超々必殺技と、本物が腕を上げるたびに、ニセモノにかかる負担も大きくなっていくのである。

それに最近はオーディションも大変だ。バーチャや鉄拳なんかはカクいそっくりさんを探さないといけないが、残念ながら該当者がみつからず違う服を着せてゴマかした。

ナコルルのニセモノも結局目付きが本物と違うままであった。可憐な少女って奴は実に見つけにくい。見つけにくいと言えばヴァンパイア。化け物オーディションもさることながら、ドノヴァンなんかはアニタ・魔剣まで探さなければならない。スパイダーも過労死寸前である。

また、隠しキャラも研究所の悩みの種である。ニセモノを依頼されても、隠れているのでマネのしようがないのだ。よって豪鬼なんかは御大自ら研究所にお越し戴き、技を披露して貰うのだ。

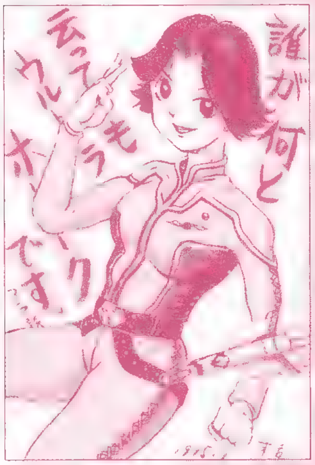
そう言えば、茶色いリュウ、銀侍、スパイラルで有名な豪鬼召喚ミスであるが、あれは別に君のコマンド入力ミスではない。単に豪鬼がニセモノ研究所に出張中だっただけなのである。

そんなこんなで、今日もニセモノ研究所に依頼の電話が鳴り響く…。

「何ィ！サイバーボッツ用のVAのニセモノだと?そんなのはロボット事業部に電話してくれ！」

（愛知県　サロメ星人君Ⓔ）

★今明かされた、格闘界バッタモンの秘密ーひょっとして君の使っているキャラも、ニセ研製かもしれないぞ?ウキ。


⬆（京都府　幻覚宇宙人スエキチ星人⑥）
★シルバーガルも気になるけど、やっぱりホーク1号ですね。…あとアンヌ隊員。



⬆（千葉県　漂流貴族君⑦）　★正義よりも秩序よりも、守らなければならない何かがある。


➡（神奈川県　どべらっちょ君⑱）　★…魂の叫び声が聞こえるぜ。

燃えよ青春!!



未来は変えられるか? ええ 変えられますとも!

☆昨年、某K工業のアニメ同好会を乗っ取り、「ゲーム同好会」にしてしまった我ら「おサルシューター」たち。

しかし名前からも分かるように、シューティングしかできない我々にとっては最近のゲーセン事情は少々不満があった。

しかし、そんな我らの不満を解消してくれるものがあった…ツインビーヤッホー?甘い、そんなものではない。それは、「X-DAY」だっ!ポイントはあの黄色いボディ、左右にしか動かないスティック、極め付きはなんと未来にアクセスしているということだ。

今日も「やっぱエレメカはnamcoだギャ」などと調子のいいことを言い放ちながらコインを投入した。2プレイ300円である。

「おい、H、今日は記録を伸ばすぞ」

「ああ、前回は70歳とか30歳とかで終わっちまったからな。今日は神である150歳を狙うぜ!」

150歳。それは神の領域であった。猫が長年生きると妖怪になれるように、人間も150歳生きると神になれるのだった!しかし、この機械ではウソツキには制裁が下るのだが、我々はそんなことは気にもしてなかった。

「よしっ、これはYesだっ!よっしゃやあぁぁ」

「なにっ、ここはNoだ!うりゃやあぁぁぁあっ!」

などと発狂、乱舞しながら我々は未来を変えていった。そして、すべてが終わった。

「ちっ、105歳だと。まぁ今日はこのくらいで許してやるか」

悪態をつきつつ、我々は至福のときを過ごしていた。例えるなら、食後の一服のように。

しかし、それは無残にも打ち砕かれた。そう、先ほど言った制裁が下ったのである。

「ぬうううっ、さすがはナムコ、我々の悪事を見抜いておったかっ!」

「…コノ次ハ負ケナイゾ(コズモギャングス・ザ・ビデオ風)」

などと捨てゼリフを残しながら我々は去っていった。…紙は出たのだが、結果が印刷されていなかったのである。

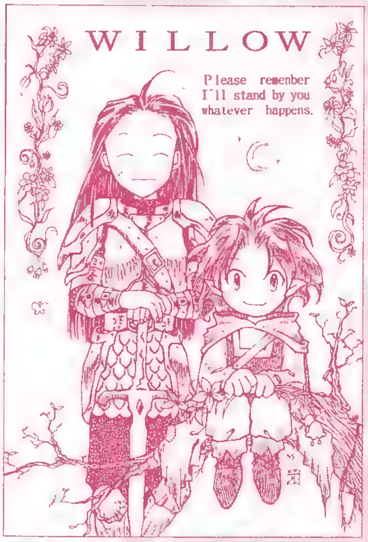
(埼玉県 安曇水都君Ⓖ)

★見よ!神はちゃーんと見てらっしゃる!電源パターンなどで寿命を延ばす不届きな輩には天罰が下ろう(経験者談)。

「キャプテン・サワダ」…いい響きだ…

(東京都 連飛威君Ⓕ)

★…そうか?



(福岡県 武術師さすけさん⑨)★昔、たった二人で巨大な魔女に立ち向かった勇者たちが、いたのですよ。

ドンパチ-in データイースト ~ハンバーガー編~

☆「諸君、今回もよく集まってくれた」

首領の第一声は、必ずこれだ。

「任務は言うまでもない。従来通り徹底的にやってもらいたい。何度も言うようだが、この任務はすべて我がハンバーガーのためなのだ。この任務のおかげで、我がバーガーは幾層となく具を積み、さらなるコックの強化がなされてきた。この強力なハンバーガがあるのも、君たちのおかげなのだ」

ピクルスの名を借りた襲撃。そう、俺たちの任務とは我が巨大ハンバーガーの上でコックを追い回すというものだ。

確かにパンや肉はその都度踏み固められ、優秀なコックたちが生き残れるようになっていた。結果として、ハンバーガーそのものは、襲撃されるたびにより強烈な食いモンへと変化していったのである。

「首領、我々よりもハンバーガーのほうが味覚的に上回ってしまうことはないのですか?」

「それは、ありえん。君たちはピクルスポットの中から極秘に選ばれたピクルスのエキスパートなのだ。しかも、コックやピクルスの死体で厚みを増し、何を踏んだかわからない靴底で踏み荒らされ、コックのコショーでジャリジャリと音がするゲロマズ異次元ハンバーガーではないか。何も気にすることはない」

しかし、このハンバーガーはいずれオレたちの想像を遥かに超える食べ物になりはしないだろうか?

「今回も我がバーガーの壊滅を狙って…宜しく頼むムー」

この嫌がらせに終わりはあるだろうか?あるとすれば、バーガーを食らった客のショック死&中毒死なのか…。

「出撃!我がハンバーガーを壊滅せよ!我がハンバーガーのために!」

「バーガーの存在が食えるものに変わるとき、我がピクルスの真価が問われるのかもしれない…」

(東京都 福田雄一郎君Ⓗ)

★海と陸の間に存在していると言われたデコの名不条理ゲー、ハンバーガーの存在を覚えているものは幸いである。

でも何で燃えろ青春のコーナーにはコレがあるのかな?

それは誰も知ら(続く)。



(鹿児島県 飯田昭子さん⑪)★烈志・装填!鋼に宿した魂が炎と燃える!



(愛知県 ピエール売場さん⑩)★こーゆー大暴走しているアレンジは大歓迎!衣装デザインなどに凝ってみませう。

こちらこだわり派



¥20パックマンに燃えてた私は、ある日ドルアーがこの塔を発見。それからは夢のような日々が続いています。
（神奈川県　松坂慶勝君）

プレイスタイルの違いが争いを生むのでしょうか?

先日、とても悲しい出来事がありました。ゲーマー同士のケンカはよく耳にする所でありましたが、まさかそれが自分の身に振りかかろうとは。

彼は「ワンパターンで逃げやがって、初心者は乱入するな」と怒鳴りました。

当時、私はパイロン砲台モード＆オービタープレイズで飛び回っておりました。彼（ガロン・モリガン）は、ダウンを奪えば必ず追い打ちを決めるなかなかの使い手であり、それがゆえに私の如きあからさまなシロートに負けることは、許し難いことだったのでしょう。

確かに、私の戦法は嫌われるやり方かもしれません。しかしながら、戦法がワンパターンである以上、いっぱしのゲーマーを気取るなら、それに対処するのもまた簡単なはず。

自分が対処できないから、相手が自分のパターンにはまらないからといって激昂して怒鳴りちらすのでは、あまりにも情けない。

負けて悔しいのは誰でも同じですが、こんなことがあるとゲーセンにいくのも億劫になります。

（愛知県　サマンサ・フォックス君Ⓙ）

★相手のプレイスタイルによっては、思わずムッとしちゃう場合もあると思うけど、同好の士という言葉もあるじゃありませんか。やっぱりゲームの外までイザコザを引きずっちゃいけないぜ。

モニターの中でケリをつけてこそ、ゲーマーってモンだろ?（優等生だねー）

あと、プレイする前から「オレは絶対にお前より強いんだ。負けるはずはない」などと、自信過剰になり過ぎないことだ。負けは負けなんだから、負けた理由を冷静に考えて、次のプレイに生かすべし。



⇒（東京都　ウラン235さん⑫）
★くおおっ、私はカマクラに入ったことがないんじゃー！（南国育ち）。一度入りたい…。



⇒（大阪府　パニックアタック君⑬）
★何だかこのゲーム、王子のカゲが薄かったよーな気が…。気のせい？

地方ゲーマーバックアップ月間

田舎のゲーム環境を何とかしてほしい。MVSなら近くの駄菓子屋の軒先に並んでいるのだが、それ以外のゲームとなると、近くて2km（しかもヴァンパイアのみ）。

ちゃんとしたゲーセンとなると、6〜7km自転車をこがなければならない（ど田舎ナリ）。

幸い、こんな田舎でもゲーメストはちゃんと販売されているので（と言っても一日遅れて発売）どんなゲームが人気があるのかというのは分かるが、そのゲームをプレイする機会というのは滅多にない（大ゲサか?）。

お願いです。どこのメーカーさんでもいい。小さくてもいいからゲーセンを、福井県武生市の山沿いのほう（笑）に建設してください！（個人的にマジカルスピードをやってみたいなんていったら怒られるだろうか）

（福井県　もふ君Ⓚ）

★私もゲーセン通いには苦労したクチ。長崎時代は近くの大型ゲーセンまで車で1時間でした。もっぱら駄菓子屋レベルに依存状態。くくーう。

みんなわかってねぇっス。地方には新作は遅いかわりに旧作がいつまでも置いてあることを忘れてるッス。

うちの近所なんか2〜3カ月前までは影の伝説、つい最近なんかディグダグと、だんだんA．D．からB．C．にさかのぼっていってるっス。

かつ、敵の火力が端まで届くボンバーマンや、今までプレイした人間は私の友人一人だけと思われる海底大戦争、はては謎の将棋ゲームと、このラインナップ。

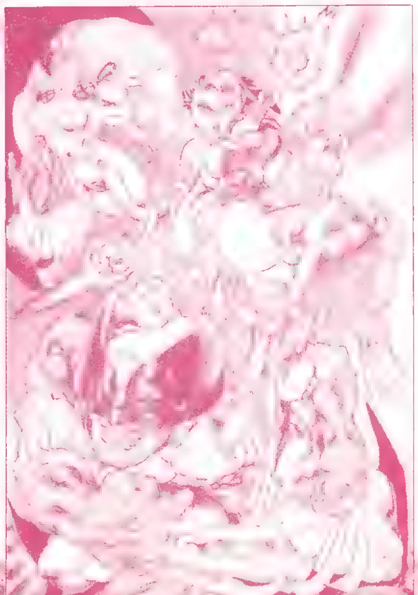
もちVF2や餓狼3もあるっス。そして極め付けはピンボールで、100円入れたら30分は座れないというイカレた具合になってるッス。

新作なんてどーせ次世代機に移植されるんだから、黙ってここはみんなでレゲーをプレイするっス。

地方ゲーマー万歳

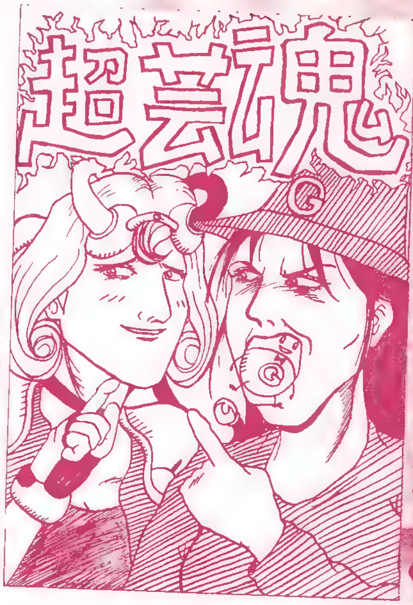
（広島県　NT-1アキックス君Ⓛ）

★オーイエース。新作のみのゲーセンも多いのだが、地方の年期の入ったゲーセンには、目も眩み失神悶絶自我崩壊レベルのレゲーが大量に眠っている所もある！…だけどメンテはちょっち悪いかも。



⇒（広島県　谷本直樹君⑭）
★Xの称号の元「超人類」猛り翔る！

ベイシティローラー 超芸魂



➡（北海道　はしもとたかをくん15）

続々・魁！K・O・F真王島

☆前回までのアラスジ

チビッ子の間で大人気の藤堂竜白。彼は、南海の孤島で謎の武闘会を開催した。

極限流道場主、タクマ・サカザキは、藤堂の野望を食い止めるべく、16人の格闘ヒーローチームを送り込む。

しかし、この作戦はすでに連合軍に察知されていたのであった…。

3回戦に臨むべく進む16人の前に看板が現れた。

『第三闘技場』

「あの坂の上が闘技場だな」

「今度こそ、オレが行かせてもらうぜ！」

「なにを、貴様なんぞに出番があるものか！」

と、競争を始める京と紅丸であった。

「何じゃあこりゃあー！」

京と紅丸が闘技場についたと思った瞬間、急ブレーキをかけて止まった。

京と紅丸が立っている所は崖だった。その先には、人一人がやっと立てるぐらいの幅の円柱の柱が数十本立っていた。

柱と柱の間は常人の跳躍力で越せるものではない。そして、崖の下は深遠の闇に包まれていた。

「あわわ、こんな高さから落ちたら命はねえぞ」

「な、なんだよ京、ビ、ビビッたのかよ」

紅丸の声も震えていた。

「おい、見ろ。あんな所に猫がいるぞ」

紅丸の指さす先、闘技場の中央付近の柱の上に、一匹の白い猫がいた。

「なんであんなところに？」

「あれはただの猫ではない」

「テリー先輩!?」

京と紅丸の声がハモる。

「さすが、噂のテリー・ボガードだにゃ」

「げ。猫がしゃべった！」

驚く京と紅丸の前で猫が人間の姿、しかも女の子の姿になった。

「私の名はフェリシア。テリー・ボガード、かかってくるにゃ」

フェリシアの誘いに応じ、一歩前に踏み出したテリーを誰かが迎えた。

「私に行かせてください」

テリーを迎えたのは、キム・カッファンその人であった。

「げげっ、餓狼組最強のテコンドー使い、キム先輩！これじゃ俺たちの出番はないな」

そう呟きながら、ほっとした表情を浮かべる京と紅丸であった。

元が猫であるため、抜群のバランス感覚を持つフェリシア。かたや飛行すら可能なキム。お互い、足場の悪さなどものともせずに技を繰り出すが、決定打にはいたらない。

そして、お互い疲れがみえ始めたころ、

「これで終わりだニャ。サンドスプラッシュ！」

フェリシアが足元の砂をキム目がけて蹴りあげた。

「うおっ！」

目に砂が入りひるんだキム。

「もらったニャ！」

勝利を確信したフェリシアの爪。しかし、それは空を切っただけであった。

「どこにいったニャ？」

あたりを見渡すフェリシア。そのとき上空から声が聞こえた。

「ここだ」

上を見上げるフェリシアの目に入ったものは、キムの足の裏であった。

「飛翔脚！あたたたたた！」

「フニャー！」

吹っ飛ばされるフェリシア。だが幸いなことに、崖の下には落ちずに柱の上に倒れた。

「な、なぜニャ？」

「このキム・カッファン、生来目がみえぬ。この私に目潰しなど笑止」

「なんだと、キム先輩は目が見えずに闘っていたのか」

「信じられん。あっ、でも予選のとき『見えないブーメラン』にやられてたぞ」

昔のことは、忘れなさい。

「わたしの負けニャ。とどめをさすニャ」

「うむ」

キムはフェリシアのところまでジャンプすると、おもむろにフェリシアの手を取り、

「おおっ！この肉球のプニプニした感触がたまらん」

と、フェリシアの肉球をつつきだした。

「だあぁぁぁぁ」

と、ずっこける14人の戦士と、

「これさえなけりゃ、いい奴なんだけどな」

と呟くテリーだった。

次週　4回戦・京死す!?の巻（ウソ予告）。

（岡山県　ユベンティーノ君Ⓜ）

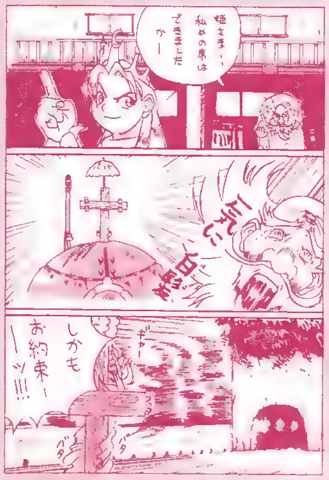
★嗚呼、もう読者おいてけぼりで暴走する連続小説。みなさんついてきてますか?まあよし。この意気で続けてくれ。



⬆（香川県　佐伯玄端さん⑯）

★やぶへびでした。

新春特別企画
デビロット様スペシャル
（…といってもハガキ2枚）



⬆（京都府　村田真悟君⑰）

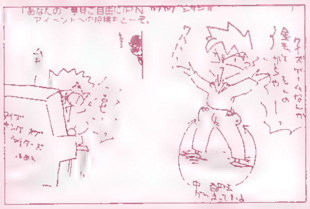
★この展開、このお約束、これはホンマモンや!!（何が?）



⬆（東京都　佐藤浩範君⑱）

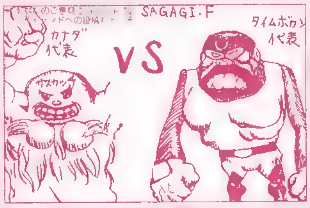
★イミテーションデッド。

なぜか配置換え　つっこみ三昧



⬆そ、それでええんか〜!?㉔

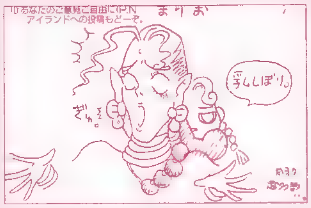
ドノヴァンに返り血を浴びせないため（EDより）に、剣を刺した状態で小パンチ、小キックのみで闘う友N。
一切の必殺技を使わない（使えない）で、通常技のみで闘う友人K。
ガードを一切せずに闘いまくるオレ。
人は我らを「ニュータイプ」と呼ぶ。
（福岡県　類人猿君　）
↑実は小パンチで殴ってる時にヒソカに返り血を浴びてたりして。ごくろーさん。



⬆いい勝負しそうだ。㉕

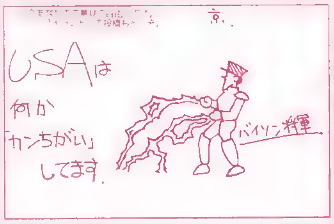
アウトフォクシーズのキャラをドリフにしたらおもしろいかと思う。「だめだこりゃ」で爆死とか。タライとか。
（愛知県　山田君　）
↑うむ。「すんずれいしました」で憤死とか。

ガードキャンセルを「カドキャ」と言う人を発見。「ガドバ」や「ガドリバ」も。はっきり言ってダサイのでやめてほしい。
（大阪府　アポロ四階君　）
↑編集部では「起き上がりコマンド投げ」は「オコゲ」と言っておる。皆も使え。うそ。

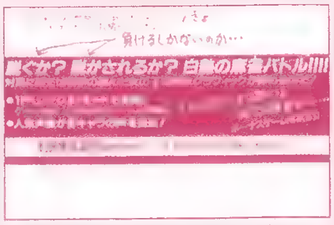


⬆あーお。㉖

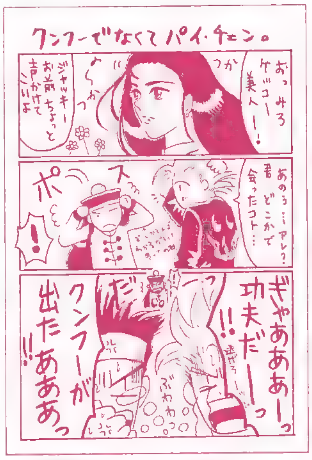
アイレムよ！帰ってこい！復帰作が
「およよ伝説」
であろうと俺が許す！
帰ってきてくれぇぇぇぇぇぇ！
（東京都　K・S君Ⓝ
↑「およよパトロール」「およよ島」「およよっプ」「およよ大戦争」「何でもいいから帰ってきてくれ大将〜。



⬆御意。㉘



⬆おもむろにノーフューチャー。㉗



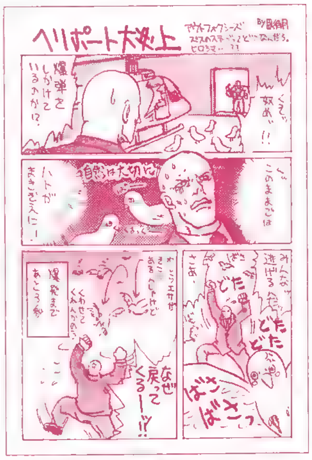
⬆（高知県　ノンタンさん⑲）
★おーたーすーけーってカンジ。



⬆（大阪府　えのきだけ君⑳）
★次回、詰むや、詰まざる…って詰みまくり。



⬆（長野県　パタンブラウン君㉑）
★さもしいのぅ。



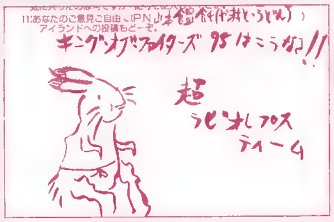
⬆（広島県　臥待月影次さん㉒）
★アンタ…この世界に向いてないよ。



⬆分かるぞその無念。でも笑える。㉛



⬆な、何だこのシュールさは。㉚



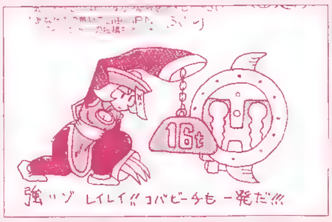
⬆うおおおお使いてぇぇぇぇぇぇ！㉙



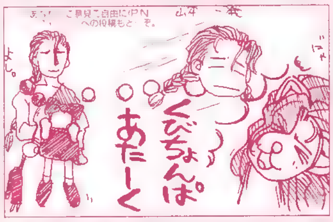
⬆（埼玉県　RUNさん㉓）
★何だか可哀想なんですけど。



⬆確かに局地地震発生源だよね。㉞



⬆どこかで見たと思ってたら。ヘビィボムね。㉝



⬆よしじゃないでしょあーた。㉜



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
○掲載された次の月末で締め切り→②
○締め切りなし→③

買います

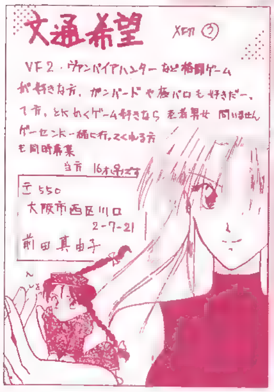
●マーベルランドのCDの初回予約特典ポスターを適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（〒567 大阪府茨木市駅前1—4—31 大中雅雄）③

●出たな!!ツインビーのポスターを1万円前後で買います。あるいは私の持っている非売品CD2枚（ツインビーパラダイス第25話、ポップンツインビーTHE GIFT）との交換でも可。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。（〒520—22 滋賀県大津市稲津1丁目13—22 村山洋一）③

●ギャルズアイランド1およびワルキューレの伝説に関するものをなんでも買います。品名・希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③（〒981 宮城県仙台市青葉区東照宮2—1—3 三浦由和）

●「かまいたちの夜」のミニドラマCD（ピンクのしおりになったらもらえるもの）を買います。希望価格明記のうえ連絡ください。①（〒713 岡山県倉敷市玉島乙島5990 中野恵子）

●NEO・GEO CD本体を3万円前後で買います。ソフトや別売コントローラーも適価で買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。③（〒410—23 静岡県田方郡大仁町三福917—2 荻島徹）



売ります

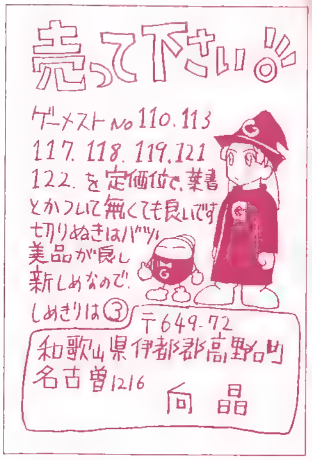
●ツインビー・レインボーベルアドベンチャーの2枚組CD（超美品）を2千5百円で売ります。まずはW葉書で連絡を。（〒745 山口県徳山市城ケ丘3—1—28 参鍋和久）

（〒036—01 青森県南津軽郡平賀町大字小和森字種取50—14 中嶋由香）①

●PS版「鉄拳」のソフトPR用のポップ各キャラ・全員・必殺技一覧の3セット（非売品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（〒278 千葉県野田市柳沢2—3—4 関根幸子）③

●VF2ポスター（折り目少々）、VF2人形10体セット+デュラル人形+VF2人形ポスターを売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。送料そちらもち。（〒444 愛知県岡崎市柱町福部池96 小野徳和）②

●セガマスターシステム（箱・説無）+ソフト18本（ファンタジーゾーン・アフターバーナーなど）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（〒467 愛知県名古屋市瑞穂区石川町3—7 松田芳典）②



●NEO・GEO本体+餓狼SP+侍魂+WH2ジェットを1万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。（〒413—05 静岡県賀茂郡河津町田中452 園部吉一）①

●NEO・GEO本体+侍魂+真侍魂+餓狼SP+龍虎の拳2+コントローラープロ+メモリーカードを2万5千円以上で売ります。（〒962—07 福島県須賀川市雨田字塊坪23 大谷忍）②

●セガ・サターン本体+別売コントローラー+バーチャファイター+ビクトリーゴール+デイトナUSA+クロックワークナイト上巻を4万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡を。（〒399 長野県松本市芳川村井町1160—8 竹内政洋）③

交換・その他

●こちらのメガドライブ+メガCD2+6Bパッド+スーパー32X+ソフトをあなたのFM—TOWNSマーティーと交換してください。まずはW葉書で連絡を。③（〒243—02 神奈川県厚木市宮ノ里4—1—7—204 三矢健太郎）

●こちらのNEO・GEO CD本体+KOF94+ソニックウィングス2+真侍魂をあなたのセガ・サターン本体と交換してください。まずは、切手同封で連絡を。②（〒855 長崎県島原市洗切町丙7—15 満尾裕也）



●「松本梨香のゲーマーズナイト」の第1回放送分をどなたかダビングしてください。費用などすべてこちらもち。③（〒154 東京都世田谷区下馬1—8—13 川本雅重）



担当より

ふたつほど注意（お願い）があります。投稿の際には必ず住所氏名に振り仮名をふってください。またペンネームや、それに類するものでの投稿は原則として不採用とします。ご協力よろしくお願いします。

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1—11—4　新声社　ゲーメストアイランド係

Virtua Fighter Remix

©SEGA

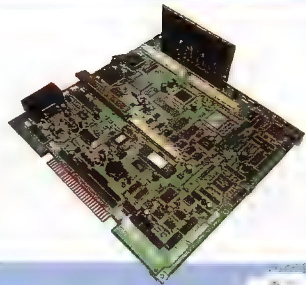
本当にバーチャが好きな人に…

サターン版VFがより美しく、新フューチャーを携えてST-Vで登場!

担当：GYU

現在、巷のアミューズメントセンターで人気を独占した感のあるバーチャファイター2。今までゲームに触れたことがなくてもその名を聞いたことがあるという人も多いであろう。

さて現在市場に出回っているバーチャ2だが、2というだけあって当然1もある。93年末に発売されたバーチャファイターである。



これがST-Vの基板。サターンと同等の性能をもつ。

今でこそ一般に口にされるようになって、バーチャルリアリティーの最も身近な存在としてゲームが広く社会に認知されるようになり、2次元の世界で闘いを繰り広げられていた格闘ゲームにポリゴンという新しい技術を使い、3次元という新しい世界を与えたこのゲームの功績は大きい。

ハードはもちろんソフトも素晴らしかった。まずバーチャと冠するだけあって他のゲームの大部分を占めていた超人的な闘いを捨てさり、あたかも自分が闘っているような現実的な要素をもたせることに成功した。またやり込めばやり込むほど、新しい技や相手の攻撃に対する対応が常に発見でき、上達感を実感できるゲームでもあった。

そして過度の競合により複雑となり一般にはとっつきにくかった格闘ゲームの中で、



格闘ゲームを変えたバーチャファイター。

1レバー&3ボタンというシンプルな操作系で多くのゲーム未経験者にもゲームの楽しみを教えることができた。

そう、何もかもが新しく素晴らしかったのだ。

What is "Virtua Fighter remix"?

93年に発売されたバーチャファイターだが、94年11月22日に新世代家庭用ゲームマシン"セガサターン"と共にサターン版バーチャファイターとして移植、発売された。

このサターン版バーチャファイターはグラフィック面などに多少の不満を感じさせたが、ゲーム内容自体にはそれが家庭用とは思えないほどのクオリティーで移植され、大好評を博した。



これがリミックス。右の写真と比べてほしい。

そしてそのセガサターン版バーチャファイターをST-V仕様に変更し、いくつかの新要素を付け加え完成したのがこの「バーチャファイターリミックス」なのだ。



リプレイも見ごたえがある。



キャラクターが大きくなり、より迫力のある闘いになった。



イラストを採用したキャラ選択画面。

まず新要素として挙げられるのが、ST-Vのスペックにもあるテクスチャーマッピング機能を生かし、全キャラクターにテクスチャーマッピングを施し、キャラクターが美しく大きくなり、よりリアルな迫力のある対戦が楽しめるようになったことである。

ちなみにここでテクスチャーマッピングというものについて簡単に説明しよう。まずバーチャファイターのキャラクターはポリゴンという技術でできていることはご存じだろうか。このポリゴンというものは多角形の板の集合体で立体的に見えるように構成されている。このポリゴンで立

体的に美しく表現するためにはより多くの枚数を使ったほうがよいが、それに相対して処理速度が遅くなってしまう。当然処理速度を重視しても逆に粗い表現になってしまうのだ。

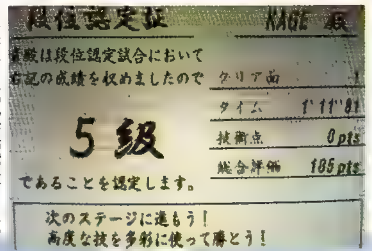
そこでその問題を解決するために登場するのがテクスチャーマッピングである。

この技術はポリゴンを構成している三角形の板に絵を張りつけることで、この絵のことをテクスチャーと呼ぶ。つまり少ないポリゴンの上にテクスチャーを張りつけることでより美しいグラフィックと素早い処理を両立することができるのだ。


単色だとただの平面に見える。
グラデーションをつけることで丸みを帯びて見える。

またテクスチャーの応用として色に濃淡をつけることで丸みを帯びたかのように表現することができる。バーチャファイター2でキャラクターがより人間らしく見えるというのは動作以外にこのような人の視覚を利用した表現による部分もあるのだ。

ちなみにテクスチャーを張られたポリゴンは「テクスチャーマップドポリゴン」と総称される。



リミックスの段位認定モード。

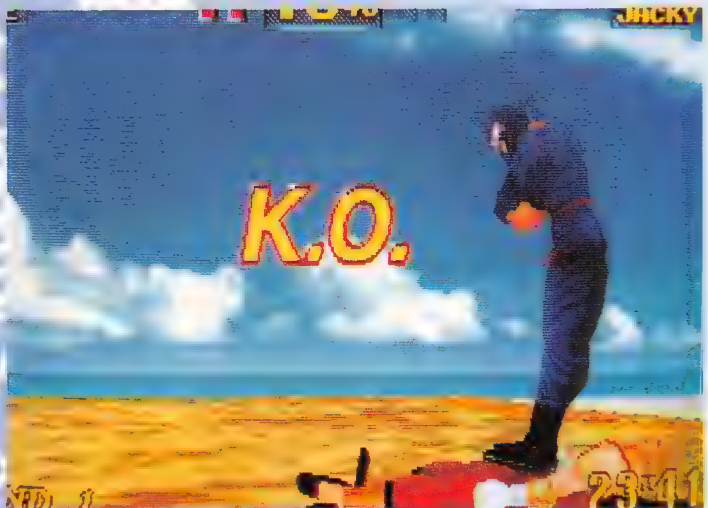
話を戻そう。

このバーチャファイターリミックスにはバーチャファイターにはなかった「段位認定モード」がついている。この段位認定モードはサターン版バーチャファイターのものと同じ内容だが、サターン版の段位認定モードでもいまだに名人位は出ていないらしいとのこと。非常にやりがいがありそうだ。


VF2と比べても見劣りしないキャラクター。

またキャラクター選択画面はバーチャファイターのポスターでもおなじみの寺田克也氏の公式イラストを採用。

他にもサターン版では小さかったデュラルステージが、バーチャファイターと同じ42メートルのリングになったなど、サターン版で不満が残った部分はすべて改善されたようだ。



影の素顔は見れるのだろうか？

温故知新

バーチャファイターリミックスとはバーチャファイターを手直ししたというよりも、サターン版バーチャファイターをほぼ同じスペックを持ったST-V用としたバージョンアップ版として考えたほうが適切であろう。

逆転の発想からいえばつまり年内発売が予想されるサターン版バーチャファイター2への布石ではないだろうか？ もしこの予想が正しければサターン版はかなりのクオリティーを持ったゲームであると期待できる。今後のセガの動向には注目度大だ。


人気キャラの1人、パイも…


より美しく、人間的になった。

もちろんこの「バーチャファイターリミックス」に対しても今後本誌で大いに取り扱っていくつもりだ。攻略もST-Vで発売される以上、段位認定モードを中心にバーチャファイター2の攻略と共に掲載を考えている。

「古きを温ね、新しきを知る」

バーチャファイター2もいいけど、バーチャファイターリミックスをプレイしてこのシリーズの根底に流れる本当の良さを是非見つけてほしい。

ライバルは〝ときめき〟レーザー

ツインビーヤッホー！ ふしぎの国で大あばれ!!™

ついに大詰め。キツイのは、5ボスの発狂後のときめきレーザーだけ。あとはしっかりパターン化しよう。

担当：M.D.S.ージョッキー★笹岡

3ボス装備落とす法

ため分身でやる場合、ノーミスの3ボスがつらい、というのは分かった。

強引に倒しにいってもいいが、やっぱり確実に抜けられるものなら確実に抜けたい。

そこで私が考え出したのがこの方法で、この方法を使えば、ミカエルが付いていようが、スプレッドを持っていなかろうが、安定して3ボスを抜けられるようになる。特にミカエルを持ってる場合はこの方法でやるのがオススメ。

さて、その方法とは？　3ボスが出現する直前になったら、ため分身を全部飛ばしてしまおう。


ここであえて分身を飛ばすのだ。

そして、ツインビー本体のみで、3ボスのテルピッツと対戦しようというのだ。

もちろん、例の場所で、地上ミサイルを壊しながら、通常弾と左からくるミサイルを上下の動きで避けまくるのは変わらず。


そして、この位置で避けるだけ。自爆待ち。

要するに、分身が付いていない分だけ、ランクが下がるので、ミサイルの攻撃が少なくなる、というワケだ。

ただしこの方法だと、緊急回避がないので、全部自力でミサイルを避けることになる。また、手がとれる、または変なアイテムを取らされてしまった場合には、地上弾を撃てなくなってしまうので、こうした場合には、わざと両手をはずして、救急車を呼ぼう。そんでもって手をつけ変えてもらえば大丈夫だ。


こんなときは通常弾で手を取っちゃおう。

もしくは、手がない場合、分身を〝1コだけ〟付けてもいい。分身も、〝1コだけ〟なら、それほどランクは上昇しないようである。

これで3ボスもノーミスで余裕だね。

特別出演「こいつ」の正体

エンディングのスタッフロールの中に「こいつ」が出てくることは知ってるかな？

実は、前まえから聞かれている「こいつ」のウワサ。

「実は地上アイテムで、最終面までベルを落とさないで行くと、ミカエルの代わりに出てくる。しかも取るとこいつWAYが撃てる」とか、「取ると573万点入る」とか、いろいろなウワサが飛びかったのだが…。


スタッフロール、特別出演の「こいつ」。

実は、5面の下から列車砲台がたくさん出てくる所で、一番左の列車の荷台に乗っかっているのが、「こいつ」の正体だった。


こんなところにいた！手ぇふってるよこいつ！

「これは何か意味があるのか!?」と思って聞いてみたところ、「何も意味はない」のだそうだ。

点も入らないので、本当に単なる「オマケ」のキャラだったらしい…。

STAGE 5 WONDER PALACE

A地点スタート〜ロボタリン地帯

まず、5面の前半で一番いい装備、というのがある。

この場所では、ロボタリン（地上の砲台）がたくさん出てくるので、そいつらを出現と同時に倒していきたい所だ。

なので、まずスプレッドボムがほしい。

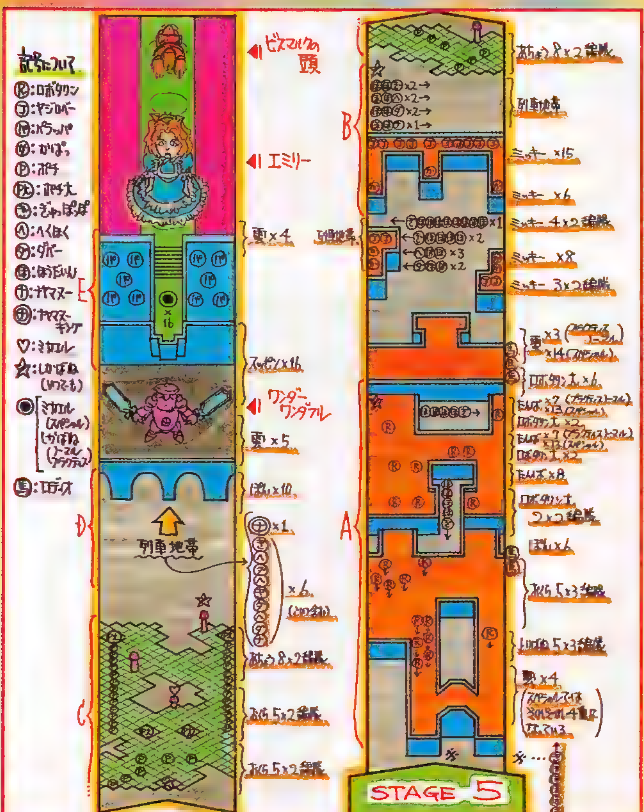
それと、この場所では、嫌な敵として、「たんば」（タンバリンのような奴）がたくさん出現する。

このたんばは、撃ちのがすと画面の下から自機に向かって突っ込んでくるので、非常に逃げにくい。

したがって、このたんばを最優先で倒しつつも、地上弾でロボタリンを倒していかなければいけない。

なので、もう片方の手には4WAYショットを持とう。

これで、ロボタリンを撃ちに行きつつもたんばを撃てると



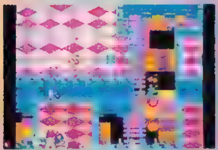

たんぱ対策として4WAYは必需品。

いうワケだ。
ステージ5が始まったら、まずベルを回収しつつも、地上に出てくるロボタリン(赤)を、優先して倒していこう。
弾を撃たないロボタリンの赤が、ここだけで10匹以上出るので、必ずアイテムが取れるハズ。


ここのロボタリン赤を倒してアイテム取得。

まずは何よりも4WAYを、次に余裕があったらスプレッドを、ここで取るようにするのだ。
でもって、弾を2WAYで撃ってくるほうのロボタリンが、左に2匹、右に1匹いるところからがこの場所の本番。まず左の2匹を速攻で倒す。

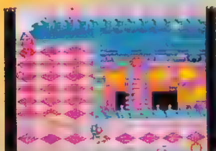

まず左に2匹を速攻。


このへんでたんぱを撃ちつつ、ツラくなったらためを使う。

その後、右のロボタリンの弾を避けつつ、左上から出てくるたんぱを、4WAYでかたづけよう。
で、右側からもたんぱが出てきたら、キツイのでここでため分身を飛ばす。
この一撃で、左上に出るロボタリン×2まで壊せればベスト。壊せなくても、速攻で撃ちにいけば大丈夫。
このあと、さらに右上からロボタリン×2匹が出るので撃ちにいく。


次にすぐこの2匹を速攻しておかないとツライ。

次にまたすぐ左のロボタリン×1を撃ちにいく。
そんで、最後にロボタリンの大きいのが6匹出てきたところで、溜めが再びたまるので、分身を飛ばす。


で、分身がまた溜まったら、ここで使って…、

分身を飛ばすと同時に、画面を右にスクロールさせて、右側に隠れているロボタリン(小)一匹を倒すのを忘れないようにしよう。
このようにパターン化すれば、4WAYだけでも十分抜けられる。がんばろう。スプレッドはあってもなくてもいいぞ。


右にいるロボタリンもついでに倒しちまおう。

B地点 列車砲台〜地上砲台地帯

ここは、列車砲台が弾を撃ってきたら分身を飛ばす。
それより、ここまでに4WAYとスプレッドになっていなかったら、ここで4WAYとスプレッドの装備になるように調節しよう。次の砲台地帯に備えるためである。


ここでまたアイテム調整をしておこう。

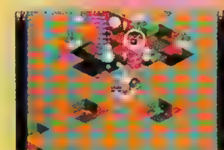
C地点 地上砲台地帯

ここは、砲台だけならなんてことはないのだが、空中物の「あちょう」の編隊がまじってくるので、ちょっとやっかいである。
なので、ここでも4WAY&スプレッドが大活躍である。
まず、左側にあちょう編隊が出るので撃って、すぐさま右の砲台を壊しに行って、またすぐに戻ってあちょうを撃って…という感じである。


最初は左側に編隊、と覚えておこう。

左に砲台が3台出たところで、ちょっとキツくなるので引きつけぎみに分身を飛ばしてやろう。
この一撃で、次に出てくる中央の砲台×3まで壊せればOK。
そしたら、中央に大きい砲台が2台&おくらの編隊×2が出るので、スプレッドで撃ちに行く。おくらの編隊は、撃ち負けないように中央に張りつこう。

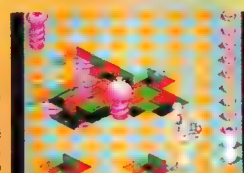

この砲台が出る所は分身使ったほうがイイ。


中央で撃ち負けないようにしよう。

で、最後のミカエルが出るところ。
ここは、左右に砲台がズラーッと出てきて、普通にやるとかなりツライ。
まず、画面を左にスクロールさせて、右側の砲台を見せないようにしながら、砲台が出てくるのを待つ。
そして、砲台が顔を出したら、ここも引きつけ気味に、分身を飛ばす。
で、左側の砲台を壊したのを確認したら、すぐに画面を右側にスクロールさせて、右側の砲台も壊してしまおう。
これで、1回の分身飛ばしで両側の砲台をあらかた倒せるハズだ。残った砲台は、スプレッドで片付けてしまえば全然問題なし。
またミカエルは分身を飛ばしたときにでも取っておこう。対中ボス戦が楽になるのだ。

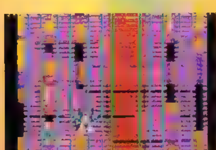

砲台が見えたら…、

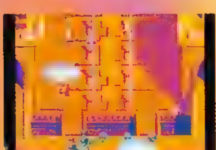

分身を飛ばして一掃。


ついでに右側も一掃してしまえ！

列車地帯

ここは、列車が弾を撃ち出すまえに、分身を飛ばして一掃してしまえばOK。
ミカエルが取れたり取りそこねている場合は、ここで出るアイテムでバズーカを2つ取っておこう。これも対中ボスおよびラスボス用である。
クラッカーのところも分身を撃ったほうがマル。このあと出る雲を利用して、必ずバリアを装備するようにしよう(ミカエルがあれば不要)。


ミカエルがないときはバズーカを取ろう。

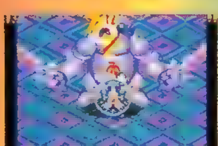

ここのベルでバリアを取る。絶対取る。

中ボス 重装甲パワードスーツ「ワンダーワンダフル」

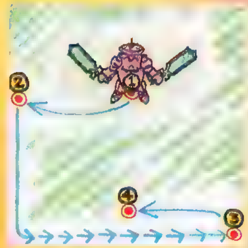
このボスは、一定のパターンのくり返しなので、いったんよけられるようになれば楽勝なヤツである。
基本となる動きは…、

①ミサイル連射
←
②斬りつけ
←
③ウェーブ
←
①に戻る

…と、この3種類のくり返しと、単純なものである。
まず、奴が出てきたら、中央で撃ち込む。


まずは中央で撃ち込む。

そして、①のミサイル連射が来たら、図のように避けよう。1回左にミサイルを引きつけてから、右に切り返して、ゆっくり右下③の地点まで行く所がポイント。



③の地点でため分身を使ったあと、しばらくその場で待機しておくことも大事だ。ランクが高いとミサイルの量が増える。



一掃している間はここで待機。

②の斬りつけのときは、撃ち込むチャンスなので、真ん中で撃ち込みつつ待つ。

そして、奴が腕をふり上げたら、必ず**〝ふり上げたほうの腕の方向〟**に逃げよう。

これなら、スピードが遅すぎない限り、死ぬことはないであろう。



ふり上げた腕のほうの下にまわり込もう。

また、この斬りつけは、自機の位置に向かって歩いてくるので、歩いてくるのを真ん中に誘導しておくことも、実は大事だったりする。

ランクが上がっていたり、倒すのが遅いと、ふり上げてからふり下ろすまでが速くなるので注意しよう。2回1セットなのは変わらない。

③のウェーブは、写真の位置、正面のウェーブの右か左にいれば避けなくても大丈夫。



合わせは甘くても大丈夫。自信もって入ろう。

ウェーブを避けたら再び撃ち込みに行って、あとはくり返しだ。

ミカエルがあってもなくても、分身3つがあるから、発狂モード（斬りつけのときにジャンプしてくる）までには倒せるであろう。

E地点 ラスボス前

ここでは、まず、ミカエルが付いたままだったら、外しておかないといけない。

なぜなら、ラスボスに対しては、**「バリア＋バズーカ×2丁」**がベストの装備だからである。

なので、すみやかにミカエルを外したい所。

スピンが出て来たら、自機の右もしくは左から、**体当たりさせる。**

自分から当たりに行ってはダメ。スピンが近付いてくるのを待とう。



スピンに〝取ってもらう〟感じだ。

これなら100%ミカエルを外せる。いきおいあまって死ぬことはない。

これであとは、しかばね&パラッパの出すアイテムで、バズーカ2丁、もしくはバルカンなんかを取り、そのあとのベル×4をバリアにして取っておけば完ペキー



最低でもバズーカ+α(バルカン等)+バリアはほしい。

あと、ラスボスはスピードがないとダメなので、運悪く死んでてスピードがないときは、スピードを2〜3コ取っておきたいところだ。

5ステージボス ナンセンス専用 からくりマシーン 「エレキドールエミリー」

さて、とうとうラストのボス(6面はボスがいないので)との対面である。

こいつは非常に強いので、バリア＋バズーカ2丁の万全の装備で来ても、ノーミスで勝つのはかなりムズかしい。

正直な話、ここまでノーミスで来ると、ランクが上がりすぎていてツライ。

なので、4面ボスを倒したところまでノーミスだったら、その4ボスを倒したときのバラで、一機わざと死んでツブしておくのも1つの手である。

とりあえず、第1段階はきちんと避ければ大丈夫なので、解説していこう。

基本的に、エミリーは「ときめきレーザー」と「メモリアルミサイル」あと、3WAY〜7WAY（ランクによって変わる。1ミスだとだいたい5WAY）を口から連射してくる攻撃の3つの攻撃法しか持っていない。

このうち、「メモリアルミサイル」は、**自機が〝エミリーの正面〟にいなくなると、**撃ってくると決まっている。



正面から離れると〝メモリアルミサイル〟が来る。

だから、基本的に正面で撃ち込んでいれば、気をつけるのはときめきレーザーと5WAY（としておく）だけである。

まず、エミリーは5WAYを連射しているので、エミリーの正面少し左ぎみにかまえる。



まずこのへんで撃ち込む。

すると、エミリーが下にさがって来て「ときめき・レーザー!!」と言うので、いったん左に逃げて、レーザーが来たらそのままエミリーの頭の上をぐるっと回って避けよう。



レーザーが来たら、ぐるっと頭の上を回る。

ちなみに、「ときめきレーザー」の見分けかただが、基本的には、初めに誘導レーザー、次にバラまきレーザー（15方向にバラまく）のくり返しである。

なのだが、発狂後はたまにズレることがある（らしい）ので、発狂後は注意が必要。

しかし、よくよくエミリーの目を見ていれば、出す前にどちらがくるのか分かるのである。

エミリーの目が、**「赤く光った」なら、誘導レーザー。「緑に光った」なら、バラまきレーザー**がくるのだ。覚えておいてソンはないだろう。

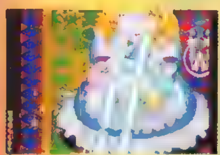


赤く光ったときは誘導レーザーだ。覚えろ！

話を戻そう。

ときめきレーザーをかわして頭上を回ると、エミリーは「メモリアルミサイル」を出してくる。

メモリアルミサイルは、分身を飛ばして壊してしまおう。飛ばすのは早いほうがいい。分裂してからだと撃ちもらしやすい。



ミサイルは分裂する前に壊すのがいいぞ。

あと気をつけたいのは、画面外に出ていると分身を飛ばしても消えてくれないで戻ってくる。覚えておこう。

そんで、分身が飛んで弾が消えている間に、エミリーの正面に戻って再び撃ち込もう。

次のレーザーは、バラまきレーザー。

これは、正面から動かなければ大丈夫である。5WAYには気をつけて、あとエミリーは常にタテヨコ移動をくり返しているので、微妙に5WAYと正面の位置がズレるので、そのへんにも注意をはらいつつ避けよう。



エミリーの動きを見ながら正面で避け。

この調子で、2回目以降も避けていけばいいのだが、2回目のときめきレーザー（誘導）が来るときだけ、危険なときがある。

2回目の誘導ときめきレーザーが来るとき、エミリーが上に跳ねると危険で、下に跳ねると大丈夫なのだが、どちらになるかは分からない。

上に跳ねてしまったら、すばやくエミリーの頭上を回るようにすれば、バリア1〜2発削られるのを覚悟の上で抜けられる。



2回目の誘導レーザー。バリアを削って早めに抜けてしまおう。

このパターンが来たときのためにも、バリアは絶対に必要なのだ。必ず取れるようにしよう。

発狂後

さあて、問題の発狂後である。

さっきも言ったように、エミリーの目をよく見て、緑色なら正面をキープするようにして、**赤だったら**、さらに、**「エミリーの目が左右どちらに回転しているのか?」**をよーく見て、基本的に時計回りに回っていたらその逆、逆時計回りだったら時計回りに自機を動かすようにしよう。

こうしたほうが、避けられる"確率が"増す。

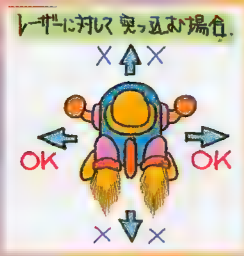
「これは避けられない!」と思ったら、ムリに避けずに、レーザーをムリヤリ抜ける方法もある。


バリア(もしくは手)があれば、レーザーをすり抜けることも!

この場合は、バリア一枚あれば確実に抜けられる。

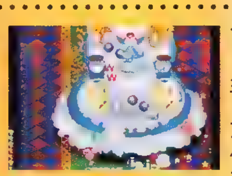
バリアがなくても、手が付いているなら、一応抜けられる。

図を見よう。あくまでも、"手が先に取れる"ことが前提で、そのあとの一瞬無敵を利用して抜けるのだということを忘れずに。



なので、避ける自信がなかったら、覚悟を決めて、正面でレーザーを待ちかまえて一気に抜けるのも有効。ムリに回ろうとして上下からレーザーに当たってしまうのが最低の死にかたである。

とはいってもエミリーは下に来るので正面をキープするのもムズかしい。回って避けて、メモリアルミサイルが来たら分身を飛ばしてねばろう。


ミサイルは分身飛ばしてしのぐ。このあとはアドリブだ(笑)!

とにかくここは、アドリブになってしまうのは仕方がないだろう。

うまくいきゃこのボスはノーミスで抜けられる。悪くても一ミスで抜けられれば合格だ。

最終面は何ともないので、あとはクリアをおがむだけである一がんばろう。

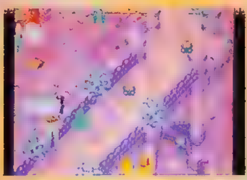
バズーカの破壊力で目いっぱい撃ち込んでおけば、かなり発狂段階は速攻ができる。死んでも次の一機ですぐに倒せるハズ。バズーカの威力はそれほどまでに強い!!

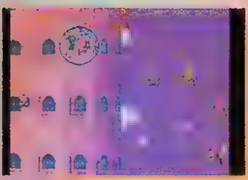
STAGE 6 THE CHASE

このステージは、中ボスと、ザコピーの弾だけに注意をはらっておけば死ぬこたないだろう。

とりあえず、マップを見てザコピーの位置を覚えて、速攻していこう。

ため分身を飛ばす所は、A地点とB地点のみ。A地点は左右のザコピーから弾が来たあたりで使う。B地点はザコピーの編隊の、3回目が来たあたりで使うといいだろう。


ザコピーの弾が見にくいので、安全のために使う。


3回目がツライので使ってしまおう。

中ボス ブラックツインビー

こいつは、レーザーとパンチの2つのモードがあり、それぞれの攻撃は画面の右はじで避けられる。


右はじで、レーザーを避けつつ…、


パンチが来たら、サッと右に避ける。

このブラックツインビーは、「攻撃を受けると、レーザーモードだろうがパンチモードだろうが、キャンセルしてパンチをしに来る」のである。

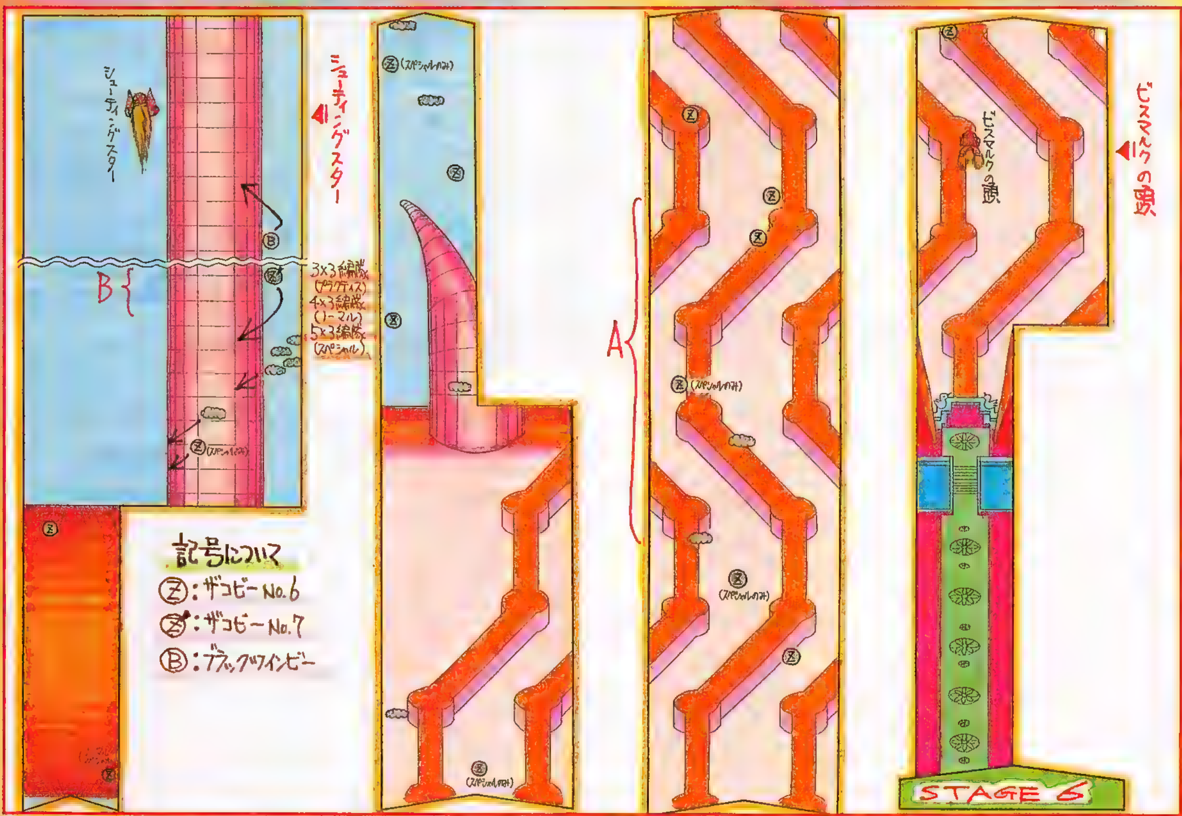
この「キャンセルパンチ」は、時としてかわせない場合がある。

なので、このブラックツインビーは、"撃ち込まずに逃がしてしまったほうがいい"ということになる。

安全に抜けるなら、これだ。

●ブラックツインビーを無事逃がすことができれば、感動のエンディングに突入する。もう席を立っても大丈夫だー!


さあ、あとは見ーてーるーだーけー♪



ADK NEO·GEO CD

ADK特製WHパーフェクト攻略豆本

ワールドヒーローズ スーパーテクニックコレクション

計画中!!

ワールドヒーローズパーフェクトの攻略本発行決定!
ゲームセンターに行けば全てがわかる特別豆本だ!
対戦を熱くする㊙情報満載!

プレイすれば違いがわかる、ADKのネオジオCD!



エーディーケイNEO·GEO CDラインナップ

タイトル	発売予定日	価格(税別)	タイトル	発売予定日	価格(税別)
マジシャンロード	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズ2	好評発売中	¥5,800
ニンジャコンバット	好評発売中	¥4,800	ワイルドヒーローズ2JET	好評発売中	¥6,800
ラギ	好評発売中	¥4,800	痛快GANGAN行進曲	好評発売中	¥6,800
クロススウォード	好評発売中	¥4,800	クロススウォードII	好評発売中	¥5,800
ラリーチェイス	好評発売中	¥4,800	ワールドヒーローズパーフェクト	7月21日	¥8,800
ニンジャコマンドー	好評発売中	¥4,800	バラエティー将棋(仮称)	未定	未定
ワールドヒーローズ	好評発売中	¥4,800	オリジナルRPG(仮称)	未定	未定

ADKテレホンサービス 最新ソフトのお知らせ㊙先取り情報等、お得な内容満載

TEL.048-775-2347
電話番号はお間違えなく

ADKネオジオCD店頭イベント実施!(お問い合わせは、ADK営業部まで)

NEO·GEO CD


光れ奥義!!
CD版
7月21日発売
定価¥8,800(税別)
WORLD HEROES PERFECT
TM
©SNK/ADK 1995
16英雄勢ぞろい!!
うなれ!究極奥義!

EXもよろしくね

コンスポ

プレイステーション　ナムコ　発売中　5800円(税別)

鉄拳オモシロ隊出動!!

鉄拳

©1994 1995 NAMCO LTD.

鉄拳ムック編集担当の目が光る。

今回のコンスポはナムコから発売されているプレイステーション版「鉄拳」だ。「リッジレーサー」や「スターブレード」をみればナムコのプレイステーションへの移植技術はかなり高いレベルにあることがわかるが、はたしてこの「鉄拳」の移植具合はどんなものであろうか。

そこで今回は、本誌攻略ライターでアーケード版「鉄拳」のメイン担当であったアディオスＴＯｓｈｉに移植具合やプレイステーション版ならではの楽しみ方などを聞いてみた。

N・「やぁアディオスＴＯｓｈｉ君(以下アディ)、どうだい元メイン担当としてこいつをやってみるっていうのは」
アディ・「べつにええけど」
N・「ぼくも鉄拳ムックの編集で死ぬほどこのゲームをやりまくったんだけど、いいね、これ、移植は完璧なんじゃん。ただロウの1Pカラーとキングの2Pカラーが変わったのはちょっと残念なんだけどね」
アディ・「そうか、あんま気にならんけどな」
（ペシペシ、カチャカチャ）



これがうわさの鉄拳ムック、980円だ。

N・「で、どうなんよ、移植具合は」
アディ・「うん、いいよ、完璧なんじゃん」
（ペシペシ、カチャカチャ）
N・「さすがはシステム11ってとこですか」
アディ・「ああ」
（ペシペシ、カチャカチャ）
N・「って、マジメに答えてくれよ」
アディ・「こたえとるやん」
N・「……」
アディ・「おっ、シカゴステージ、ここの曲好きなんだよ。特にアレンジバージョンがかっこいいんだよな」
N・「へー、BGMが2種類あるんだ。さすがはクーソーを科学する、じゃなくて遊びをクリエイトするナムコ。移植もただの移植にとどまらせないっつーとこですか」
（ペシペシ、カチャカチャ）
アディ・「おっしゃ、カズヤクリアしたで」
N・「さすがはアディオスＴＯｓｈｉさん、アディオス・ラッシュが冴えてるじゃん。何、ムックの攻略パタンーでいけるの」
アディ・「ああ、ほとんど一緒じゃないかな」

ここで説明しよう。アディオスラッシュとはまず風神拳で敵を浮かせた後すかさず立ち右キックを打ち込み相手がダウンしているところに破砕蹴を重ね、すかさず前転クロスチョップで起きあがり、相手が起きあがってなければ、そのまま技が当たり、もし立ち上がってガードしたとしてもその瞬間相手はひるみ状態になり無条件に立ち右パンチが2発はいるという絶大な破壊力を持つアディオス発案の究極奥義である。詳しくはムックを読んでくれ。

アディ・「けどやっぱパットよりジョイスティックのほうが俺はやりやすいなぁ」
N・「そう、ぼかぁどっちでもかわらんけどなぁ」

実際、操作性はかなりいい感じで入力したボタン、パットに確実に反応してくれる。

アディ・「これでやっと中ボスが使えるで。カズヤでクリアだからリーだな」
N・「中ボスって面白いの」



中ボスのリー君だ。よろしくたのむよ。

アディ・「おもしろいでぇ、とくにじじぃが最高」
N・「じじぃってだれだよ」
アディ・「そんなこともしらんのか。じじぃといえばロウの中ボスのワンにきまっとるやんけ。出してやるからまっとけ」

アディ、今度はロウでプレイを始めた。
（ペシペシ、カチャカチャ）
アディ「おっ、おっ、くっ、くそーっ」

SEC　エニックス　7月14日発売　11,800円(税別)

あのエルナードの続編登場

ミスティック・アーク

©プロデュース　[illegible]・エニックス1995



アークを求めて

ゲームの主人公（プレイヤー）はある小さな島の神殿の居間で意識を取り戻し、島にある石像から7つのアーク（力、光、知恵、火、木、水、闇）を集めることでもといた世界に戻れることを知り、アーク集めの冒険を始める。

本ゲームには全部で7つの世界（ステージ）があり、神殿内部や島にある特定のものを調べることで出現する「ズームアップウインド」のナゾを解くと、各世界に移動することができる。

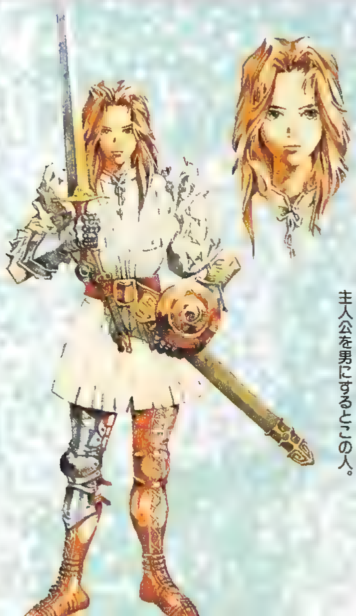
もちろん最初からすべての世界に行ける訳ではなく、特定の情報やアイテムを入手することで行ける世界が増えてゆく。

また、別の世界へ行くためには必ず島に戻る必要がある。主人公には自分の家のような存在になるのだが、ゲームを進めることで重大な事実を知ることにもなる。

各世界での行動は既存のRPG同様、情報を集めナゾを解くか特定のモンスターを倒すことで進展するが、重要な場面ではズームアップウインドでのナゾ解きやアークの活用がポイントとなるため既存のRPGとは違った感覚でプレイできるぞ。

フィギュアという存在

戦闘時はフィギュアにアー



主人公を男にするとこの人。



N・「さすがのアディオスTOshiーさんも持ちキャラ以外はダメですか」
　その後アディはコンティニューを2度ほどクリア、やはりゲーセン派のアディにとってパットは辛そうである。それでも数回やってこつをつかむとこなんざぁ、さすがはライターって感じ。
アディ「このじじぃの連続技がスゲエんだよ。こいつがはいりゃー体力9割いただきだぜ。しかも超お手軽だし」



じじいといえば、コイツ。王 椋雷ですな。

猛GYU登場

　ふっほっはっ、ワンの強烈な3段（残月から背中に崩拳、ダウンしているところに合突）が無抵抗な2Pキャラを襲った。
牛・「すごいへりじゃん、それ」
　そこに現れたのはゲーメストライターにして「鉄拳」攻略ミシェール担当の猛GYUであった。
アディ「何、牛もやってみるか」
牛・「うぅーす」
　ふっほっはっ。
牛・「やばいねこれ、へりすぎだぁ」
アディ「なっ、すごいやろ、やっぱプレイステーション版鉄拳のミソは中ボスが使えることだな」
N・「語るなぁ、アディ」
アディ・「おう」

驚愕のグラフィック

牛・「ねえ、オープニング見せてよ。俺まだ見たことないんだよ」
　リセットボタンを押しモニターにオープニングが映し出された。なんと美しいグラフィックであろうか。まるで映画のようではないか。ジャックの中身から始まり、竹を斬るヨシミツ、仮面をかぶるキング、荒野を走るミシェール、ロウは気合を溜めまくる、逃げまどうニーナが銃をかまえ、ポールなんざぁバイクでブイブイだ。最後の締めはもちろんカズヤなんだけど、ロウソク消すのがそんなに凄いかーって感じ。



ロウソク消すだけかよ、コイツは…。



初めて見た時は、思わず感動。

　エンディングもオープニングに負けず劣らず美しいグラフィックで構成され、しかも、どれもがちょいとひねったものになっており必見だぞ。



ロウ…おまえ情けないよ。

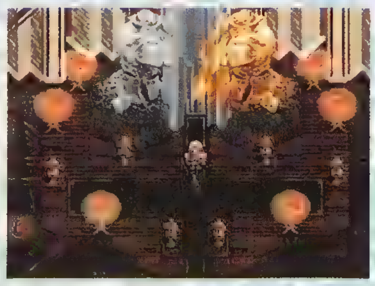


ウリャウリャ金じゃーっ！

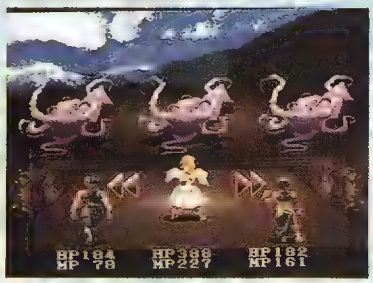
終わりなき青春

アディ・「やっぱ鉄拳っておもろいわ、アーケード版の2には期待がもてるで」
N・「じゃあ、ちょっと対戦やりますか」
アディ・「十年早いんとちゃう」
N・「ほほう、そこまでいいますか。やりましょか」
　あっけなくやられてしまったりする僕でした。
N・「強いねぇ、キミ。ゲーメストムック読んでるでしょ」
アディ・「あたりまえやん」
N・「早くやりたいねぇ、鉄拳2」
アディ・「次にも期待がもてるでぇ」

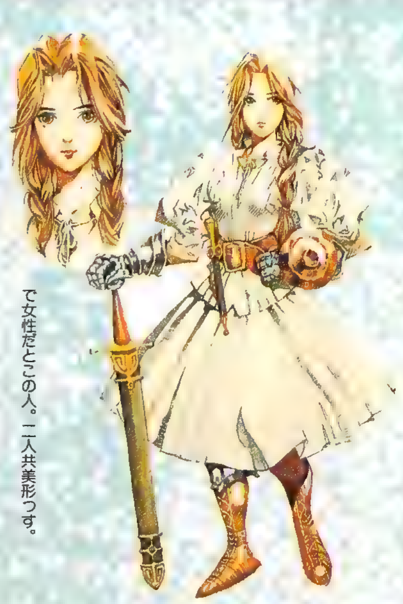








クを宿らせることで最大3人パーティーを組むことができるがスタンダードな戦士タイプからロボットタイプまで個性的な6体のフィギュア（ミレーネ＝魔法使い　メイシャ＝やさしい僧侶リーシャイン＝お調子ものの格闘家　ラックス＝人間好き!?の鉄人　トキオ＝無口な忍者　カミオー＝ほとんど獣の鬼人）が用意されていてユーザーが自由にパーティー編成をすることができる。
　また、主人公を含めた3人のキャラクターの行動はマニュアルからオートの切り替えができる。



で女性だとこの人。二人共美形っす。



♬デイト〜ナ〜♪

セガサターン　セガ　発売中　価格6800円(税別)

今回、デイトナは「馬」です。

デイトナUSA

セガ第2AM研究開発部が送り出したドライブゲームの傑作がサターンに移植された。

テクスチャーを貼ったあの画面の綺麗さを忠実に再現

セガサターンの機能であるテクスチャーマッピングを使用したゲームとなる「デイトナUSA」。実の話、ここまで忠実にアーケードを移植できると思っていた人もすくないのでは。それほどこのゲームの移植度、完成度が高かったのだ。(完成度が高いのはアーケードで実証済みなので当たり前か)

デイトナならではの爽快感も移植

デイトナといえば敵車を壁にしてコーナーを抜ける、というテクニック(?)がある。コーナーの入り口で無理矢理IN側に入り込み、車体を敵車にこすりつけるようにして減速せずにコーナーをクリアするというもの(当然ながらぶつけられたほうは外側の壁に挟まれクラッシュする)。本場アメリカのインディーカーなみだ。これがけっこう気持ちがいいのだ。とはいえ、ドリフトをうまく使って綺麗にクリアするほうが好きだけどね。



これこそデイトナ〜おらおら!

コンシューマーならではの機能も満載

どんなゲームだってそうだが、ただ単に移植するわけはない。このデイトナUSAだってご多分に漏れずサターンでしかできないモードがある。

1.選べる車の台数が増える

具体的に言うと、6台増えるのである。普通は2台しか選べないのだが(ATとMTの2台ね)6台増えて選択できる車が8台になるのだよ。やり方はENEMY LEVELがNORMAL以上のサターンモードですべてのコースにおいて3位以内に入賞すればいい。ひとつのコースで3位以内に入賞するごとに2台ずつ、コースが3つだから最高6台増えて8台になる。

2.馬で走れる

「馬で走れる?」と思うかもしれないが、走れるのである。



窓に映った雲もちゃんと動くぞ。



まずは全コースで3位以内の入賞を目指せ。



すると選択できる車が増えるのだ。緑とかピンクとか。



ちなみに全コースで1位になると…、



デイトナ　UMA!?

条件としては台数を増やすのとほぼ一緒で違うところは3位ではなく1位にならなくてはいけないというところ。DAYTONA　UMAという車(?)が選択肢に加わる。ちなみにこの車、芝生に入っても減速しないという優れもののマシンだ。

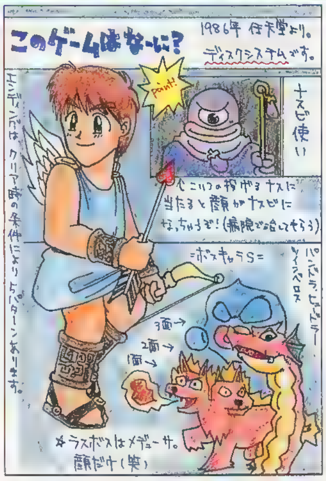


芝生でも減速しないぜヘイっ!!

飛鳥の ご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

近況。はっきり言って「マリオのピクロス」に大ハマリしております。いいです、あれ。もっと問題が多いといいのになあ。前々号のクイズの答えは「ファイティングロード」でしたっ!



(静岡県　あさりこ、U)



(大阪府　ザ・忍者マスター)　たしかに、修羅もよいぞ。



(長崎県　南乃水瓶)　私はレイラさんファン。



(群馬県　禅之助)　ツインビーキャラが出てくるとは思わなんだ。



(千葉県　舜帝命)　このムチ持った女性が…。

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



カラーアイランドハワイアン

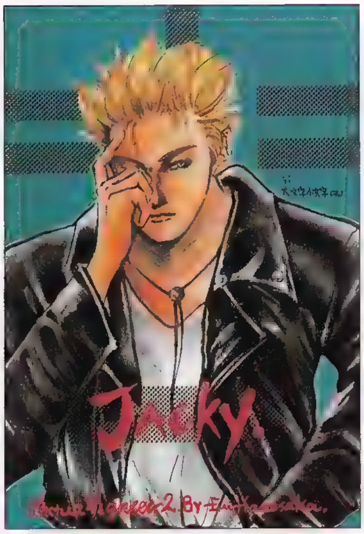
冒険志向カラースペシャル

セガのカラオケ、プロローグは凄い。地獄の閻魔もかくやと言わんばかりの選定基準で、超マニーな曲がわんさと揃っているぞ。

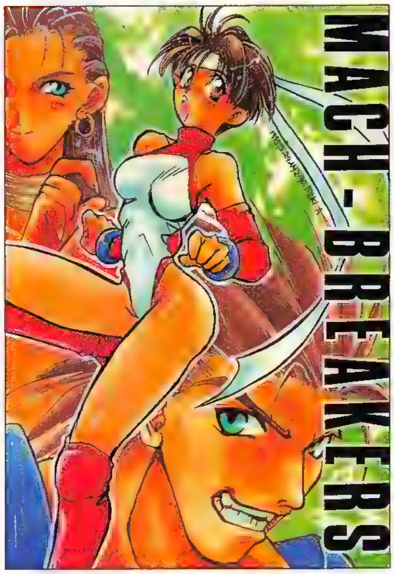
これだけあるならB-UNIV作成のバーチャの歌、ウルフのテーマ（ジャイアントスイングフォーエバーである）もあるだろう、と思っていたが、見つからなかった。トホホ。



➡（愛知県　大槻ミチロウ君）
☆3の衣装は腰帯がヨイ感じです。個人的に。



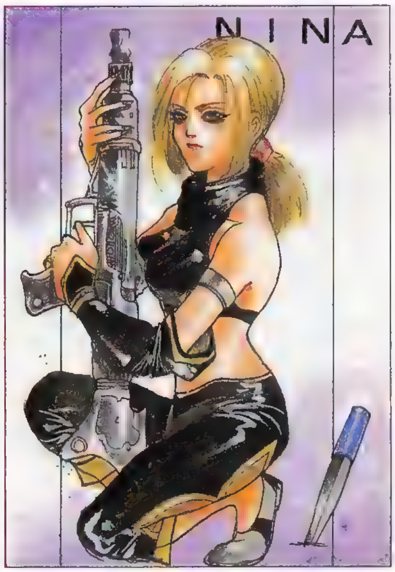
➡（北海道　羽坂絵美さん）
☆手前ミソだがACT2は非常に良い出来！未購入の者は、ぜひとも書店に走りたまい。



➡（東京都　蒸龍騎君）
☆音速の壁すら突き破るぞ、障子紙の如く！



➡（栃木県　秋海べるのさん）
☆ジャレコっつたらソルダム。ソルダムにー。



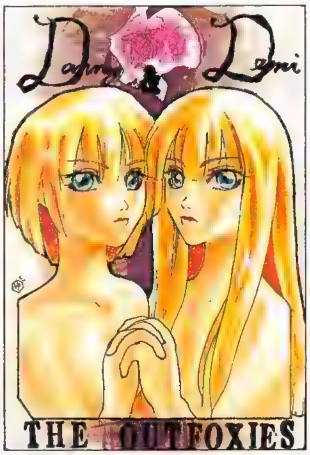
➡（茨城県　堀之内琉可さん）
☆その瞳の先は、黄泉路へと。

超次回予告！

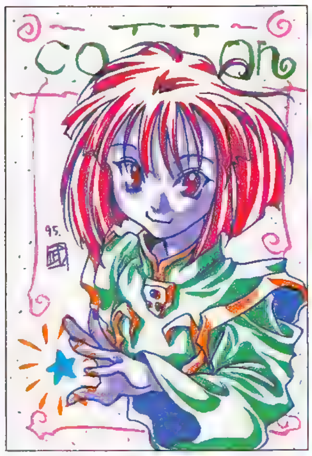
今回予定していたぬり絵大会ACT1は、諸般の事情で延期しちゃいました。ご免!! でも引き続きぬり絵の原画は募集中です。どんどん送ってね。で、実はですね、このぬり絵大会と連動して、何やらビックな企画が動くらしいぞ!! 期待してねん。



⬆（東京都　重盛俊哉君）
☆より精彩を増して奴らが帰ってくる！絶対的に熱い夏になりそうだぜ！



⬆（大阪府　おかゆさん）
☆「ダニーさん…」「ダミーさん…」って…。



⬆（福岡県　武術師さすけさん）
☆むっ、ちょっちダークなカオリ。裏コットンか？



GAMEST DOKUSHA-SAHBISU-BU 読者サービス部



EDナコルルドレスセット
価格2980円　送料：E
通販番号：SS-103



赤ナコルルドレスセット
価格2980円　送料：E
通販番号：SS-104



紫ナコルルドレスセット
価格2980円　送料：E
通販番号：SS-101

絶賛発売中!ナコルル人形シリーズ

■ナコルル人形はいまだ健在！　本作のゲームでは世の平和のために死んじゃった?けれど、彼女の勇姿は人形にて復活した！　彼女の魂はアンブロジア並みの強さだ。それはそうと、赤ナコルル人形売り切れてゴメンナサイ。着せかえセットを利用して赤ナコを作ってね。ちなみに、下着がついているのは、EDドレスセットのみだよ。



EDナコルル人形
価格7000円　送料：E
通販番号：SS-102

紫ナコルル人形
価格7000円　送料：E
通販番号：SS-100

単行本発売記念テレカ

■スーパーリアルマージャンの謎が発売されたのは知ってるよね?　この単行本の発売を記念して、スペシャルマージャンギャルズテレカが登場だ！　単行本といっしょに買いそろえれば、君も一流のリアルマージャニストであるぞよ！



リアル麻雀のひみつテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：ST-28

V-ハンター大会ビデオ発売中

■ゴールデンウィークのまっ最中に行われたヴァンパイアハンター全国大会。この白熱した試合の模様を収録したビデオが堂々リリースだぁ！　あの日の興奮を一緒に体験したい人は買うべーし！



VHダークストーカーズバトルビデオ
価格5800円　送料：H
通販番号：GV-16

むーちゃん危うし!?メルティグッズがまたもや登場！

■マルゲ屋のハイパーなマスコットキャラ、メルティのニューグッズが登場！　ますますむーちゃんの立場が危ないぞ！　それはさておき、メルティの新たな活躍の舞台は、テレカとキーホルダーである。メルティちゃんのキュートなスマイルを財布の中やポケットにしのばせれば、キミのゲーマーライフは大安泰であること間違いなし！メルティグッズはこれからもまだまだリリースされるので、期待してくれよ！



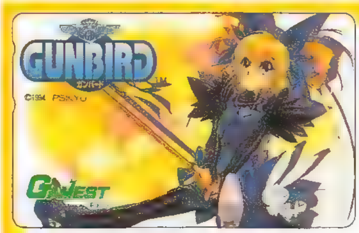
メルティテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：G-21



メルティキーホルダー
価格350円　送料：B
通販番号：G-19

ダライアス外伝&ガンバード

■近年のシューティング界の頂点を争う二大大作、ダライアス外伝とガンバードのテレカが発売！　両方とも買ってシューティング界を盛り上げよう。



マリオンテレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：PK-2



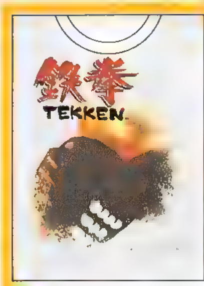
ダラ外テレカ
価格1200円　送料：A
通販番号：T-2

吉崎観音の
ゲーム大辞典
し
新入社員とおる君



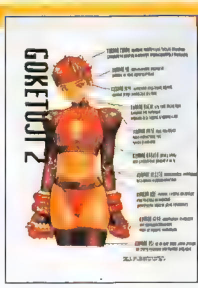
大好評! Tシャツ各種発売中!!

■豪鬼、クララ、スーパークララ、サムライロゴTシャツはバックプリント。他はすべてフロントプリント。サイズがあるTシャツはちゃんとMかLかを表記してね。サイズがないのはフリーサイズ。



鉄拳Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：N-1M

鉄拳Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：N-1L



スーパークララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-7M

スーパークララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-7L



クララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-6M

クララTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：AT-6L



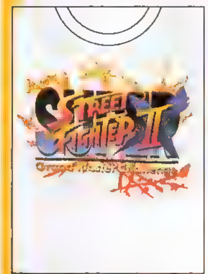
ダラ外Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：TA-1M

ダラ外Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：TA-1L



真侍Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-105M

真侍Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-105L



スーパーストⅡXTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-39



X最強Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-43



サムライロゴTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-46



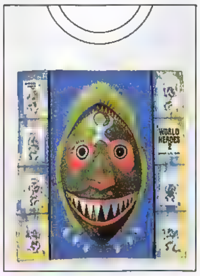
サムライTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-45



豪鬼Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：C-71



JETTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：A-11



マッドマンTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：GA-4



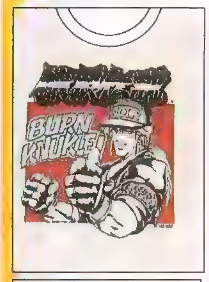
W・H2歌舞伎者Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：GA-3



テリーTシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-8



東Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：SS-10



餓狼伝説Tシャツ
価格1800円　送料：E
通販番号：W-7

ゲーメストビデオ



■ゲーメスト編集部イチオシの大ケッ作、バーチャ2ビデオだぁ。編集部のモサどもが集まって完成させた最上級のプレイの数々。これを見のがす手はないぞ。早く買わないと売り切れになっちゃうかもしれないので、急いで注文するのだ! とにかく急げ。

バーチャファイター2ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-15
付録：EXPLANATORY



■真サムライスピリッツのビデオも好評発売中! 幻十郎のイカしたボイスを聞きまくりたい人は買うべし! EDもバッチリ収録されているので買うべし! 十兵衛アイパッチもついて4800円という安さだ。買うべし! とにかく買っといて正解だ!

真侍魂ビデオ
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-14
付録：十兵衛アイパッチ

ヴァンパイアハンターフェア開始!!

■なんの前ぶれもないまま、ヴァンパイアハンターフェアの開始だ! ヴァンパイアハンターグッズを2000円以上お買い上げの方か、今度出るヴァンパイアハンター(仮)ビデオを予約してくれた方に、ゲーメスト表紙でおなじみ藤原ひさし先生のレイレイイラストが刻まれた、ハンタースペシャルEXノベリティノートをプレゼント! 6/15～7/14までの期間限定なので、このチャンスを逃すな!



★これがもらえるノートだ!

今月のむーちゃん

■92年12月号で名前が付けられた彼女たち。任務はマスコットキャラクター。

しかし、月2回刊で表紙から抹殺され、このままうまく自然消滅させますかいねという(真偽は定かではない(笑))目論見も、一部の熱心な女性たち(当コーナー宛女性比率は9割を超す!)により破れたものの、相変わらずピンチは続いていた。

何しろ仕事がないんだもん!マスコットキャラって何すりゃいいの? 誰か教えてくれ～～～。

でもまあこのイラストコーナーだけは拡張できたし、地道に考えていきますかいね。



(長崎県　南乃水瓶さん)
★いろんな服を着せてくれる人が多くて良い感じ♪でも一歩間違えると誰だか＼



(東京都　りょんペス虫さん)
＼分かんなくなるぐらい、キャラに特徴がないってのも問題だねぇ。



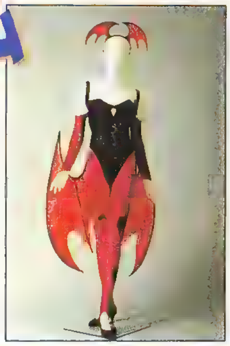
(千葉県　文月美和さん)
★くぅ～その額のマークは!しかし、㋘屋に転んだほうが安泰かも?



(京都府　村田真吾君)
★……。よしたほうがいいみたい。

モリガンコスチューム

モリガンコスチュームブラック	モリガンコスチュームブラック
価格82,700円　送料：E	価格82,700円　送料：E
通販番号：CH-1M	通販番号：CH-1L
サイズ：M　タイツ：ブラウン	サイズ：L　タイツ：ブラウン
モリガンコスチュームレッド	モリガンコスチュームレッド
価格82,700円　送料：E	価格82,700円　送料：E
通販番号：CH-2M	通販番号：CH-2L
サイズ：M　タイツ：ピンク	サイズ：L　タイツ：ピンク
モリガンコスチュームブルー	モリガンコスチュームブルー
価格82,700円　送料：E	価格82,700円　送料：E
通販番号：CH-3M	通販番号：CH-3L
サイズ：M　タイツ：パープル	サイズ：L　タイツ：パープル



■タイプは３種類。
ボディスーツ黒にタイツブラウン。
ボディスーツ赤にタイツピンク。
ボディスーツ青にタイツパープル。
　このいずれかのタイプから選んでください。
　サイズは２種類、MとLです。
　頭の羽・背中の羽・ボディスーツ・タイツがセットになって、価格は８万2700円。
　今すぐ注文して、モリガンになっちゃうのがナイスな選択だ！
　また、この製品は完全オーダーメイドですから、ご注文から商品のお届けまでに１カ月半ほどお時間がかかります。

春麗コスチューム

春麗コスプレコスチューム	春麗コスプレコスチューム
価格35,000円　送料：E	価格35,000円　送料：E
通販番号：CT-A	通販番号：CT-D
ブルー地にイエロー線	グリーン地にイエロー線
春麗コスプレコスチューム	春麗コスプレコスチューム
価格35,000円　送料：E	価格35,000円　送料：E
通販番号：CT-B	通販番号：CT-E
ブラック地にイエロー線	パープル地にイエロー線
春麗コスプレコスチューム	春麗コスプレコスチューム
価格35,000円　送料：E	価格35,000円　送料：E
通販番号：CT-C	通販番号：CT-F
ピンク地にイエロー線	イエロー地にピンク線

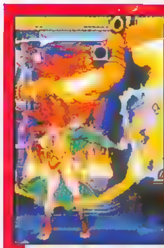
■これが例の問題の写真。友人たちは去り、猫までが彼に近寄るのを避けはじめた…。■





■タイプは６種類。
A:服の生地がブルーに黄色のライン。
B:服の生地がブラックに黄色のライン。
C:服の生地がピンクに黄色のライン。
D:服の生地がグリーンに黄色のライン。
E:服の生地がパープルに黄色のライン。
F:服の生地が黄色にピンクのライン。
　これらのタイプから選んでください。
　サイズは２種類、MとL。（参考サイズ）
M:身長150～165cmB77～88H84～94
L:身長150～165cmB84～94H89～99
　今なら頭飾り（リボン）付きで、価格は３万5000円。
　また、この製品は完全オーダーメイドですから、ご注文から商品のお届けまでに１カ月半ほどお時間がかかります。

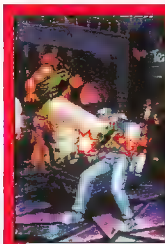
ゲーメストビデオ第17巻 ヴァンパイア ハンター 予約受付開始!!



■ヴァンパイアハンターの魅力をあますことなく収録した、ヴァンパイアハンター（仮）ビデオの予約を開始だ！　ハンター！の対戦で負けがこんでいる人やCPU戦に苦労している人は即購入！　予約するときは、その商品だけを単独で振替用紙に書いて注文してね。約束だよ。

ヴァンパイアハンター（仮）
価格4800円　送料：H
通販番号：GV-17
付録：（仮名）魔剣しおりん

ゲーメストビデオ第18巻 餓狼伝説３（仮） 予約受付開始!!



■餓狼伝説３のビデオのリリースが早々と決定！　予約の受け付けを開始しちゃうので、ぜひぜひ注文してくれ！　ビデオの出来は絶対保証付きだから大丈夫！
　予約するときは、その商品だけを単独で振替用紙に書いて注文してね。でないと発送が遅れちゃうんだよう。

餓狼伝説３（仮）
予価5800円　送料：H
通販番号：GV-18
付録：未定

VHドノヴァンキーホルダー	VHザベルキーホルダー
価格380円　送料：B	価格380円　送料：B
通販番号：C-86	通販番号：C-93
VHレイレイキーホルダー	VHモリガンキーホルダー
価格380円　送料：B	価格380円　送料：B
通販番号：C-87	通販番号：C-94
VHパイロンキーホルダー	VHアナカリスキーホルダー
価格380円　送料：B	価格380円　送料：B
通販番号：C-88	通販番号：C-95
VHフォボスキーホルダー	VHフェリシアキーホルダー
価格380円　送料：B	価格380円　送料：B
通販番号：C-89	通販番号：C-96
VHデミトリキーホルダー	VHビシャモンキーホルダー
価格380円　送料：B	価格380円　送料：B
通販番号：C-90	通販番号：C-97
VHガロンキーホルダー	VHオルバスキーホルダー
価格380円　送料：B	価格380円　送料：B
通販番号：C-91	通販番号：C-98
VHビクトルキーホルダー	VHサスカッチキーホルダー
価格380円　送料：B	価格380円　送料：B
通販番号：C-92	通販番号：C-99

ヴァンパイアハンター ステレオグラムキーホルダー 絶好調に発売中でいい感じ。

■ヴァンパイアハンターの、角度を変えると絵が変わるステレオグラムキーホルダーは、全キャラクターが揃って登場だ!!
　各キャラの必殺技を３つずつセレクトして、さらにコマンドも入って、各380円だ。
　普通にキーホルダーとして使えるのはもちろんのこと、ゲーセンでコマンドをド忘れしちゃったときなんかにも便利だね。ぶら下げるだけでカッコイイキーホルダー。発売中。



読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

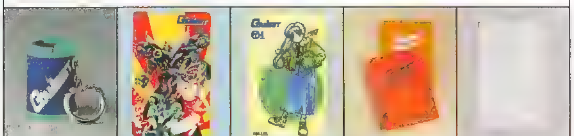
●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込通知票か郵便局の払込通知票でお申し込みください。
　※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１カ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
●価格はすべて税込みです。
●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号をはっきりとお書きください。

送料				
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円	
			4個以上……400円	
B	2個まで……100円	E	何個でも……500円	
	3個以上……400円	F	何個でも……800円	
C	1個なら……200円	G	単品発送……800円	
	2個以上……400円	H	何個でも……（サービス）無料	

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。
　例：都築ナコルルテレカ１枚……100円（A）
　　龍虎２おとめ～ずポスター１組（単品発送品）……800円（F）
　　ナコルル人形３体……500円（E）
　　極パロレポパ２冊……400円（C）
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

ゴールドチケットサービス

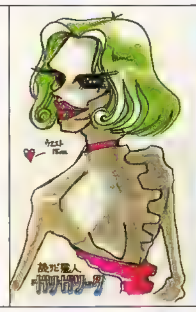
通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー：10点
②ゲレンジャーテレカ：20点
③吉崎観音テレカ：20点
④システム手帳：30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社
お問い合わせ先:読者サービス部　☎:03-3293-9326（月～金:AM10:00～PM5:00）

毒錆戦闘員の叫び



（毒錆麗人ガリガリータ）
プロローグ21の大幅普及を切に願うアニソン一代女。でも液晶パネルは嫌い。

　ハァイ！私がガリガリータよぉ。最近ちょっと太っちゃったの。ダイエットしなきゃだわ。私、モリガンコスプレセット買っちゃったんだけど、これがまたフィーリングベターなのよ！　もうモリガンコスプレセットがないと眠れないの。さあ、あなたもコスプレセット買ってレッツお色直し！ガンバと一緒に姫将軍大あばれネッ！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金加入者負担

口座番号 右詰めにご記入ください

0 0 1 5 0 − 4 − 9 8 4 2 0

金額

加入者名 株式会社 新声社 DSB 15

料金

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料	円	

通信欄

払込人住所氏名 (郵便番号 … 氏名は…をふってください)

※

(電話 −)

各票の※印欄は、払込人において記載してください

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください (郵政省)

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 0 0 1 5 0 − 4 右詰めにご記入ください 9 8 4 2 0

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金 円

受付局日附印

特殊取扱

ゲ屋瓦板

第63号　1995年　6月15日　木曜日
天下一ゲーマーの店マルゲ屋発行

6・25㋘屋上六店2周年！サイン本に加え、なんと数量限定スーパーお得な福袋も！

惨敗！VF2㋘屋道場



予告も告知もしまくった例の5・14VF2道場決戦だが、結果は秋葉原道場の快勝に終わった。10年早けりゃ功夫も足らぬ結果にメンバーは精神退行状態。せめて惜敗なら…。

6月25日は㋘屋大阪上六店の2周年！限定サイン本や、数量限定の貴重な㊙福袋を販売するよ!!

追加告知！上六店2周年セールが延長決定！

前回告知した上六店2周年記念セールが19日(月)から7月2日(日)まで延長されることが決定しました。これで出遅れることもなくなるかな？それから前回はお知らせできなかったケド神田と上六両店ともにスーパーな福袋を販売します。これは日毎の限定数となるので気をつけてね（つまり期間いっぱい販売できるケド毎日先着順になっちゃうってことね）。そのほかサイン本、均一セールなどうれしすぎるこのセール！絶対に来てよね。

イラスト能力者耳ダンボ！そっち関係の募集が2つ

まず、㋘屋神田、上六の両店では店内に色をそえてくれる皆様の楽しいイラストを大募集しています。ジャンルは「ゲーム」。持ち込みも大歓迎。郵送でもOKです。来店のお客様に投票してもらって入選作品を決定する予定です。当然賞品もあるヨ。

もうひとつは、前回ちょっとだけ触れたバーチャギャラリー。これはバーチャ道場と連携で展開するものでセガさん公認です。ゆくゆくは各道場にも広げていく予定です。どちらの応募も新声社内㋘屋気付まで（大阪店のみ直接お店まで郵送してください）。

コスプレイヤー必須アイテム！テリーとモリガン

ヴァンパイアハンタームックには写真も載ったモリガンのコスチューム！大好評だった春麗のコスチュームにつづいてのチャコット特製モノよ。セットで8万2700円です。また、テリーの豪華「革」コスチュームセットは新声社製で4万9800円8月の予定。



■6月下半期のイベントスケジュール

開催日	東京内神田店	大阪上六店
17日(土)	大阪店と同時開催	**備えあれば憂いなしストⅡX大会** 来たるべきあの日に備えてもう一度ストⅡキャラを使え、そして闘え。→大阪店のみこの日はバーチャ道場の殴り込み別動隊が遠征。行き先は心斎橋G-GO-ギャラリーOK。詳しくは上六店まで！
18日(日)	**風雲黙示録ゲーム大会** 脱正統派？色モノ通なら絶対に押さえるべきこの一本(?)。必ずやるべし。	**サイバーボッツゲーム大会** デビロット一味の野望を阻止せよーえ、ストーリーとは関係ないの？
19日(月)から7月2日(日)まで	大阪店と同時開催	**上六店開店2周年記念セール** サイン本や福袋など、スーパーお得なものばかり-均一セールもありでもうウハウハ。なお、福袋は一日に販売する数が限られるので先着順となります。早い時間に来てね
24日(土)	**第1月間イベント決勝ワールドヒーローズパーフェクト** ヒーローゲージのほかに、キャラ別の大技も！ウケ狙いも許す！（笑）	東京店と同時開催
25日(日)	**第2月間イベント決勝餓狼伝説3** 君はもう潜在能力を使いこなせるか？すべての技と精神力で目の前の敵を打ち倒せ！	東京店と同時開催

メルティ秘密の小部屋

同人誌の強化活動をしちゃいまーす！売り上げ貢献本の表彰やゲーム以外のジャンルも交渉に応じま～す。

近ごろはもージトジトジトジトしちゃって不快指数高いわよねー。私は暑いの苦手だから困っちゃって…ってそうじゃなくって、今回は私に仕事の予定が入ったのでお知らせするね。なんとCMだけだった「**ゲーマーズナイト**」に上六店2周年記念ということで出演するの！6月下旬の放送は必ず聴いてよね。それじゃインフォメ行きま～す。

まず、6月17日には大阪㋘屋道場vs心斎橋G-GOの対抗戦とゲーメストライターのGYU氏による百人組手が心斎橋G-GOで行われるよ。来てね。

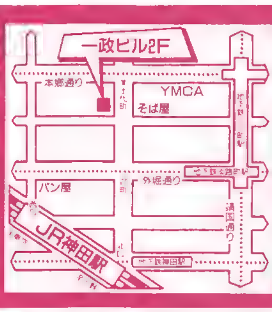
次は同人誌のお話。月締めで売り上げトップの本（前号の「売上げトップのサークル…は間違いですごめんなさい）を表彰することになりました。これは同人のみんなには朗報よね。これを機会に再版を見送った名作ももう一度考えてみてはいかが？もし希望納品数でもあれば相談に応じます。両店舗が全力で応援しちゃうよ！これから作る同人誌も声をかけてね。

さて最後はひそかな大ブームとなっている舶来品のカードゲームを紹介。瓦板通の人は知っていると思うケドコミゲ6月号の瓦板で入荷案内をした「**マジック・ザ・ギャザリング**」（通称MTG）がそれ。一対一の対戦型でカードの運よりも先天的な戦略が重要なゲームなの。また、新しくカードを加えることによって戦略は変わり、またカード差に左右されないシステムは画期的！両店で入荷するよ。売り切れに注意してね。



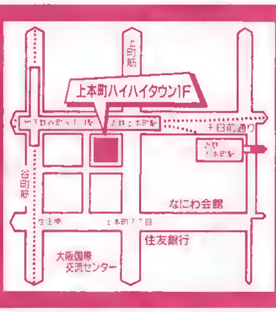
●東京内神田店●

TEL.FAX共用切り換え式
03-3293-9325
営業時間
12：00～19：00
第2月曜定休日



●大阪上六店●

TEL06(775)9348
FAX06(775)9349
営業時間
11：00～19：00
第2月曜定休日




■劇場実写版・テレビアニメでも盛り上がってる、あのカプコンの名作ゲーム『ストII』が外伝となってコミゲに登場！
スーパーストIIX
修行あるのみ！
伊藤真美
単行本も絶好調だよ～ん
[極上パロディウス]
岩尾奈美恵
●[ヴァンパイアハンター] 藤田文士
●[ギャラクシーファイト] いのうえたくや
●[サイバーボッツ] ＲＹＵ－ＴＭＲ
●[豪血寺一族2] 古葉美一
●[ファイターズヒストリーダイナマイト] 津雲幻一郎
●[ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝] 鷹岬 諒
●[キャプテンコマンドー] 戸橋ことみ
●[スーパーリアル麻雀ＰＶ] 水上広樹
●[ワールドヒーローズ2] 雑君保プ
●[出たな!!ツインビー] 吉崎観音
●[CONTINUE？] ひさの瑠珈
●[速攻生徒会] 小川雅史
●[ゲーパロ4コマグランプリ]
●[スーパーストII 4コマ]
短期集中連載いよいよ完結編
ガンバード
夏元雅人
ゲームコミック誌の王者コミゲは毎月19日発売！
【7月号】定価550円6月19日（月）発売！！
月刊コミック
ゲーメスト

おまたせ！最終面攻略

BUBBLE SYMPHONY

バブル シンフォニー ™

©TAITO CORP.

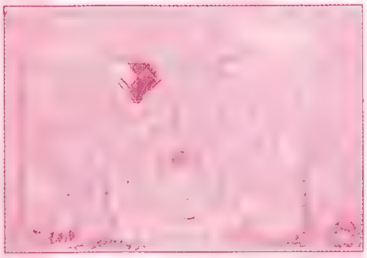
パワーアップコマンド公開！ぜひこの快感を味わおう。

担当：DAN

まず最初に、やっと公開のパワーアップのコマンド。死んでも連射付き&スピード最速というすぐれもの。これさえあればクリアは目前だ。
さっそく最終面の攻略から。

P-1

この面は気流が非常に速い。反時計回りにぐるぐる回っている。下で待って降りてくるもんすたを一匹ずつ倒そう。



とにかく気流が早い！自分を見失わないように注意しよう。

油断していると泡に押されてしまうので注意。アイテムは無理に取りに行かないほうがいいが、どうしてもほしいときはもんすたをほとんど倒してから取りに行こう。
ちなみに音符は中央下のちょい左でジャンプすれば出る。

P-2

最初の中央4匹はまとめ割りができる。あとは中央で待って雪玉に注意しながら一匹ずつ処理していけば難しくない。泡の耐久力が少ないので泡にしたらすぐにやっつけるようにしよう。
音符は中央最上段にある。



うまくやれば6～8匹のまとめ割りも可能だ。

P-3

最初に上からくる忍者にかぶりつく。その上にいる忍者は、跳ねているときにかぶりつこう。あとは上で待って通気孔から落ちてくる忍者をねらい撃ちし、もんすたも出てくるまで待って、通気孔から出てくる所を狙おう。右側の忍者は左側と同じように跳ねてる所をかぶりつく。
音符は中央下の部屋の中にある。



最強のザコキャラともいえる忍者きゃちまる。心してかかろう。

P-4

速攻であめだーま2匹を倒し、いんべーだーは中央から垂直ジャンプで泡をはいて倒す。とくに問題はないはず。
音符は左端のいんべーだーの下あたりに出るのでいんべーだーは左から倒すこと。



左側のいんべーだーを残すとやっかいだよ。

P-5

まず、ぷるぷる2匹を始末



背を向ける方向をじっくり考えながら…。

する。左のどらんこは上から水に流してしまおう。あと中央のどらんこも、やはり上から右に水を流して倒そう。頭突きには要注意だ。右側どらんこ2匹は雷で、中央の部屋の中の2匹もやはり雷で倒そう。

音符は左端の中央にあるぞ。

P-6

スタート位置でしばらく待って落ちてくるちゅうちゅうまんにかぶりつく。次に通気孔を通って上に行き、ぷるぷるを倒す。いんべーだー、もんすたは水を流して倒し、忍者が残っている場合は中央下で待ち、落ちてくるところをかぶりつく。

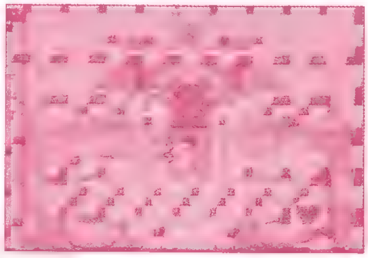

動きが速いので、タイミングが難かしい。

音符は、中央の象の背中の真中あたりの壁の中にある。

P-7

スタートしたら素早く一番下のどらんこにかぶりつく。次にその上のどらんこにもかぶりつき、いんべーだーは左右どちらかから昇り、端から泡をはいて倒す。

音符は一番下の中央にある。


最上段ではいんべーだーが足下をかすめると死んでしまう。

P-8

最初にコンペー糖のような敵、こんちゃんが下に降りてくるのを待ち泡をはいて倒す。2匹倒したら、左から泡をはきながらジャンプして上に昇り、写真の位置から連射してうにぼーを泡に入れる。泡に入ったうにぼーは、一番下の中央に集まるので、通気孔から泡に乗って下に行き、まとめ割りしよう。

音符は右端の一番上にある。


すべて泡に入れたら音符をとりに行こう。

P-9

まず、左側のかぶっきー2匹を泡にして上に上げてしまおう。すぐに下に降りて、右側も同様に上に上げる。あとはレインボーバブルを待ち、写真のように泡をつなげて連鎖割りで虹を落とせばクリアだ。

音符は一番上の中央に出る。左右どちらかを処理したら、上に昇って取りに行こう。


泡がうまくつながらない場合は、上に昇ってしまうのも手だ。

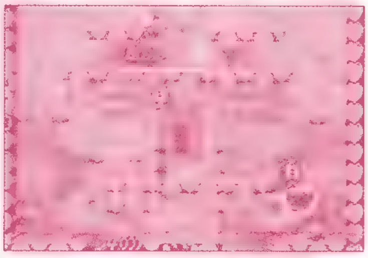
P-10

まず中央のゆきぼんぼを泡に入れ、上から落ちてくるゆきぼんぼにかぶりつく。通気孔から落ちて、ろけっとる2匹を倒し、中央あたりで待ち、通気孔から落ちてくる敵をまとめ割りする。残りのあめだーまは、1匹ずつ倒してクリアだ。

音符は上の長い床の中央より少し左あたりにある。

ちなみにノーミスまたはオリジナルコマンドを入れていれば扉がでるので、敵を全滅させる前に速やかに入ろう。最後の隠し部屋だ。

隠し部屋の宝はドラックオブスーパーサンダーだが、これは取らずに外に出てしまおう。10万点は惜しいが、取ってしまうと最終ボスが非常につらくなってしまうからだ。


扉が出現したら速やかに逃げ込もう。


10万点は惜しいけど、楽にクリアしたいなら取らずに出てしまおう。

P-11

この面は非常に簡単、最終面をひかえてホッと一息という感じの面だ。わるるんを倒したら泡乗りジャンプで上まで昇り、一度横の壁についた状態からジャンプして端に乗り、すきを見ていんべーだーを倒そう。

音符は面の中心あたりにある。

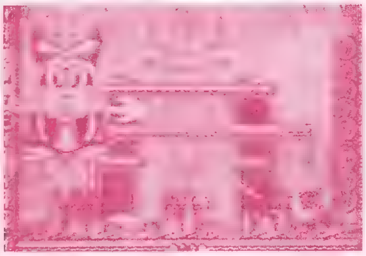

簡単だけど油断は禁物。足を踏みはずさないように。

最終ボス

さていよいよ最終ボスだが、最初はすーぱーどらんくだ。こいつはプレイヤーを狙わず、きんぐもんすたと同じように動いているだけだ。ただし、時々放射状に投げてくるビンには要注意だ。耐久力は少ないので慎重にやれば問題はないはず。


ビンの周期を見切って安全な所を確保しよう。

さていよいよ真打ち、はいぱーどらんくの登場だ。とりあえずメロディーバブルを割りまくってダメージを与えよう。最初は横の動きだけだ。立ち止まるとレーザーを撃ってくるが、撃ち方がいい加減なので安全地帯がある。待ってる間もメロディーバブルはき続けよう。2～3回レーザーをはくくらいで次の攻撃に変わる。左右に動きながら、ビンを回転させる攻撃だ。左右に移動しながら攻撃しよう。

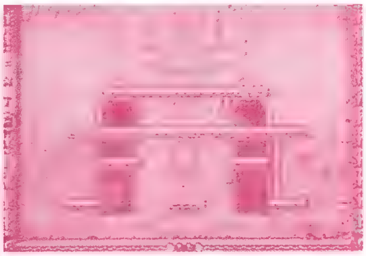

レーザーなんて恐くない?

黄色のビンは何もないが、青いビンが割れると中から雪の結晶が出てきて、プレイヤーに向かって飛んでくる。赤いビンが割れると火が落ちてきて、しばらく燃えている。また緑色のビンが割れると、中からはぜんちゃん、ぷるぷるなどのザコキャラが出てくる。

次の攻撃は杖の両端から雪の結晶をばらまき、画面外に消えて、プレーヤーの頭上めがけて落ちてきて、地面についた瞬間火で攻撃をしてくる。


ランクによってパターンが変わる。ノーミスならいいんだけど。


ザコキャラちゅうちゅうまん登場中。


攻撃の変わり目は問題。この攻撃はよけづらい。

最初の結晶をよけたら、左右どちらかの端へ誘導し、はいぱーどらんくが落ちてきたら、反対側の端の一段上へ昇って待つ。あとはこれを繰り返せばクリアできるぞ。


一度パターンにはまれば問題はないはず。

ホーリーウォーター

点稼ぎをするにあたって、重要なのがこのホーリーウォーターで、以前紹介したホーリーウォーターの出し方は『通気孔を一定回数くぐる』というものだったが、これは表向きの条件で、画面下に頭の一部が見えただけで通気孔をくぐったのと同じことになる。要は通気のない面でも、泡を一番上にためて、その上でレバーを上にいれてポンポンはねているだけで条件を満たすことができる。これは旧バブルボブルにもあったテクニックだけど、知らない人もいると思うので念のため。あとウォーターバブルで水を流してる途中でホーリーウォーターを取った場合、その面では、水は流れないということも覚えておこう。


こんな感じではねていれば2面にはホーリーが…。

おわび

今回でバブルシンフォニーの攻略は終了ということになります。途中かなり間があいてしまったことをおわびします。

もっと内容的につっ込んだ攻略にしたかったのですが、なにぶん発売されてすぐに体調を崩し、退院したころには近所では見かけなくなった等々の理由で（結局は担当の腕が未熟なため）、たいした攻略が書けなかったことを深くおわび申し上げます。

電話でフリーマーケット。

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売りますす買います。

家の電話から使えます。
嵐の様な大人気!
ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ
全部!!

お約束5ケ条

- 取り引きは出来るだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ(タイトル名もね)。
- 売りたい人は商品と連絡先(電話番号と電話が取れる時間を必ず入れて下さい。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもOKです。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

24時間リアルタイム使えます。

☎03-5680-6816

※電話が込み合っていてつながりにくい場合は、
☎0990-5-02446の方にかけてください。

利用方法

これを見ながら利用してネ!!

利用者
☎
03-5680-6816
無料です。

→ サービスモード → 3# を押す

→ メッセージを聞く時は7と#を押す → メッセージを聞きたいBOX IDの番号と#を押す。※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。

→ メッセージを録音する時は3と#を押す → 録音したいBOXの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。

BOX-ID		BOX-ID	
0019 #	家庭用ゲームのソフト売ります、買います。(関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア)	0027 #	ゲーセン友達募集、文通友達もOK!(関東エリア、周辺OKです。)
0020 #	家庭用ゲームのソフト売ります、買います。(関西近辺OK/大阪、名古屋、他OKです。)	0028 #	ゲーセン友達募集、文通友達もOK!(関西エリア、周辺もOKです。)
0021 #	家庭用ネオジオ、周辺機器、中古ソフト、CDソフト、売ります買います。	0029 #	同人誌友達募集、他売ります。買います。
0023 #	アーケード基板、全般、売ります。買います。(関東エリア、周辺OKです。)	0030 #	ゲームチーム、コスプレチームを作りたい人へ。チーム員募集メッセージ。
0024 #	アーケード基板、全般、売ります。買います。(関西エリア、周辺OKです。)	0031 #	みんなのメッセージ言いたい放題、全国からOKです。この番組の意見や感想。
0025 #	レトロ、OLD基板、全般。超オールド、売ります、買います。		
0026 #	テーブル、アップライト、筐体、基板コントローラー、売ります。買います。		

メッセージを録音するときは、わかりやすくハッキリと　イタズラメッセージはカットします。

メッセージ大募集です。
24時間、フル稼動リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
友達もたくさんできるよ!!

東京ソフトバンクって一体何なの?

そんな質問にお答えします。下を見てネ!!

登録は24時間OK/無料
03-5680-6816

ヤッター安く買えたぞ

買いたい人



売りたい人



中古ソフトや基板等
コントローラー等同人誌
他何でもOKです。

自動的に東京ソフトバンクのコンピューターに登録されます。
全国の情報が一万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡をして個人売買する
しごくかんたん!!

この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人

高く買います



切手(未使用品に限る)、首都高速券(普通車のみ)、図書券、商品券、テレカ未使用品、ハイウェイカード、オレンジカード(未使用品)、コミック・マンガ本、CD、ビデオ

売却品を安心、誠実な当社へご送付下さい。

- 宅配便か郵送でお送り下さい。送金は現金書留か銀行振り込みで行ないます。口座番号を記入して下さい。

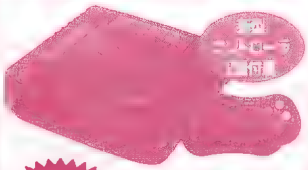
※買入れ値にご不満の場合、4日以内の解約可。

創業23年
秘密厳守

日本ソフトチケットA　係
〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101Aビル

NEO·GEO 通信販売 SNK代理店

全国に宅配いたします



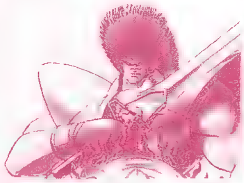
NEO·GEO CD

新作ソフトも発売日にお届けいたします!!（一部地域を除く）

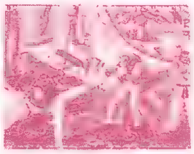
28%OFF 20台限り ☆ネオジオCD本体
定価¥49,800 **¥35,800** (税込¥36,870)



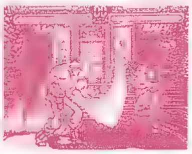
53%OFF 30台限り ☆ネオジオ本体
定価¥48,800 **¥22,800** (税込¥23,480)







風雲黙示録	餓狼伝説3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
◎カセット 定価¥29,800 **¥22,330** (税込¥23,000)	◎カセット 定価¥32,000 **¥24,078** (税込¥24,800)	◎カセット 定価¥29,800 **¥22,330** (税込¥23,000)
◎CD (6/16発売) 定価¥8,800 **¥6,600** (税込¥6,800)	◎CD 定価¥8,800 **¥6,600** (税込¥6,800)	◎CD 定価¥7,800 **¥5,806** (税込¥5,980)







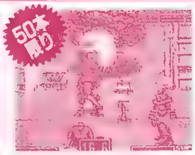
ダブルドラゴン	得点王3	ギャラクシーファイト
◎カセット 定価¥29,800 **¥19,223** (税込¥19,800)	◎カセット 定価¥29,800 **¥14,800** (税込¥15,240)	◎カセット 定価¥29,800 **¥16,310** (税込¥16,800)
◎CD 定価¥7,800 **¥5,806** (税込¥5,980)	◎CD (6/23発売) 定価¥7,800 **¥5,806** (税込¥5,980)	◎CD 定価¥7,800 **¥5,806** (税込¥5,980)

予約受付中 ★ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（発売日未定）

在庫大処分（新品）コーナー

カセット







真サムライスピリッツ	ダンクドリーム	龍虎の拳2
50本限り 定価¥29,800 **¥7,980**(税込)	50本限り 定価¥29,800 **¥7,980**(税込)	50本限り 定価¥29,800 **¥4,980**(税込)

¥2,980(税込) ●餓狼伝説●餓狼伝説2●トッププレイヤーズゴルフ ●ミューテーション・ネイション●フットボールフレンジー

CD

●真サムライスピリッツ	定価¥8,800	**¥3,980**(税込)	50枚限り
●サムライスピリッツ	定価¥7,800	**¥1,980**(税込)	50枚限り
●ビューポイント	定価¥5,800	**¥2,980**(税込)	20枚限り

ネオジオCDラインナップ（オール25%OFF～、税込）

定価¥7,800 **¥5,980**	●餓狼伝説スペシャル●龍虎の拳2●ファイターズヒストリーダイナマイト●得点王2
定価¥6,800 **¥4,980**	●龍虎の拳●餓狼伝説2●ソニックウイングス2●痛快ガンガン行進曲●トップハンター●ワールドヒーローズ2JET●パズルボブル
定価¥5,800 **¥4,480**	●ダンクドリーム●戦国伝承●戦国伝承2●ゴーストパイロット●ラストリゾート●サッカーブロール●フットボールフレンジー●餓狼伝説●ファイヤースープレックス●フライングパワーディスク●パワースパイクスII●クイズ・キング・オブ・ファイターズ●ベースボールスターズ2●キングオブザモンスターズ2●雀神伝説●2020年スーパーベースボール●ミューテーション・ネイション●クロススウォードII
定価¥4,800 **¥3,700**	●ラリーチェイス●ASOII●ニンジャコンバット●ナム－1975●麻雀狂列伝●バーニングファイト●トッププレイヤーズゴルフ●ザ・スーパースパイ●ラギ●ジョイ・ジョイ・キッド●リーグボーリング●マジシャンロード●ニンジャコマンドー●ワールドヒーローズ●クロススウォード●ライディングヒーロー

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通（税込）

●ファイティングスティックNEOII	定価¥5,980	**¥4,980**	●RGBケーブル	定価¥2,200	**¥2,200**
●コントローラープロ	定価¥3,900	**¥3,620**	●モノラルAVケーブル	定価¥1,200	**¥1,200**
●ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800	**¥1,670**	●ネオジオ用アナログRGB/Sユニット NEO-1	定価¥7,600	**¥6,980**
●RFコンバーター	定価¥2,600	**¥2,600**	●メモリーカード（ネオジオ用）	定価¥3,300	**¥1,980**

☆NEC PC-FX 先着20台限り
定価¥49,800 40%OFF **¥29,800** (税込¥30,690)
（但し、対応ソフトを2本以上お買上げのお客様に限ります。）

☆パイオニア レーザーアクティブ＋MEGA・LDパック
合計定価¥128,800 30%OFF **¥89,800** (税込¥92,490)
ソフト在庫大処分!! ¥980～

☆PANASONIC 3DO·R·E·A·L FZ-10	☆SANYO 3DO·TRY(フロントローディング)	☆セガ SUPER32X
定価¥44,800 25%OFF **¥33,800** (税込¥34,810)	定価¥54,800 40%OFF **¥32,800** (税込¥33,780)	定価¥16,800 24%OFF **¥12,800** (税込¥13,180)

中古コーナー（税込）

●ネオジオCD本体（限定モデル）		**¥35,800**	●真サムライスピリッツ	(カセット)	**¥6,980**
●ネオジオCD本体		**¥33,800**	●ダンクドリーム	(カセット)	**¥6,980**
●ネオジオ本体		**¥12,800**	●餓狼伝説スペシャル	(カセット)	**¥3,980**
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	(カセット)	**¥17,800**	●龍虎の拳2	(カセット)	**¥3,980**
●ダブルドラゴン	(カセット)	**¥17,800**	●サムライスピリッツ	(カセット)	**¥2,980**
●ギャラクシーファイト	(カセット)	**¥14,800**	●餓狼伝説2	(カセット)	**¥1,980**
●クイズ・キング・オブ・ファイターズ	(カセット)	**¥12,800**	●餓狼伝説3	(カセット)	TEL

※中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

SEGA SATURN

☆セガサターン
定価¥44,800 ➡ **¥37,800** (税込¥38,930)

●スーパーリアル麻雀PV（18才以上）
定価¥8,800 ➡ **¥7,480** (税込¥7,700)

●デイトナUSA
定価¥6,800 ➡ **¥4,835** (税込¥4,980)

●完全中継プロ野球グレイテストナイン
定価¥5,800 ➡ **¥4,835** (税込¥4,980)

●プリティファイターX
定価¥7,800 ➡ **¥6,630** (税込¥6,830)

予約受付中!!

●ブルーシード（6/23発売）
定価¥5,800 ➡ **¥4,835** (税込¥4,980)

●デジタルピンボール（6/23発売）
定価¥5,800 ➡ **¥4,835** (税込¥4,980)

●新忍伝（6/30発売）
定価¥4,800 ➡ **¥4,080** (税込¥4,200)

●ムービーカード（6/23発売）
定価¥19,800 ➡ **¥16,800** (税込¥17,300)

支払方法

①代引（商品代金＋送料800円～＋代引手数料400円～）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円～）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482-3093
受付時間 11:00～21:00
定休日 毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業致します）

㊟●商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
●商品の受取後の返品・交換はできません。
（新品故障の場合はメーカーが保証します。）



TVゲーム専門店
一休さん Group
本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20

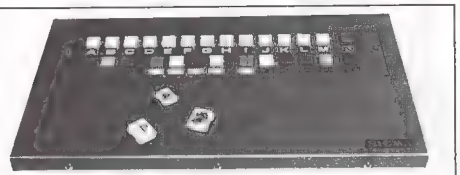
お近くのお客様はご来店下さい
㊟通信販売は本店のみです

御器所店●	名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南）	☎841-6286
八田店●	名古屋市中村区並木町（近鉄八田駅・西）	☎411-3690
南区店●	名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北）	☎824-0054
大曽根店●	名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北）	☎915-8842



ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)
型番MST-8 ¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



＊AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
＊別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
＊超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

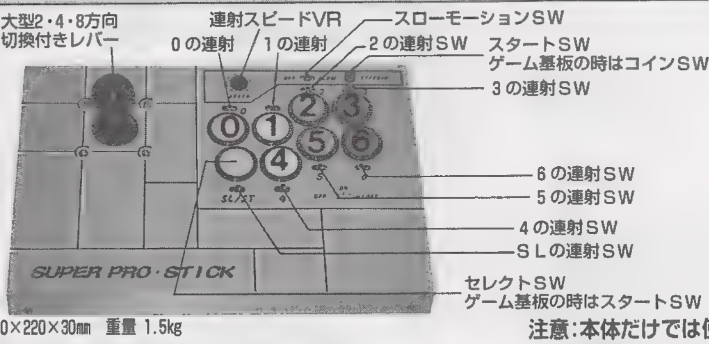
☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。
型番AV-5000 ¥26,000 付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

すべてのSWを任意に設定できます。又、同時押しのSWも任意に設定できます。



寸法 320×220×30㎜ 重量 1.5kg
型番 Σ-8000TB ¥15,800
注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



＊スーパーファミコン用コード(型番SF)	¥4,000
＊3ボタン用メガドライブコード(型番MD3)	¥2,000
＊6ボタン用メガドライブコード(型番MD6)	¥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)	¥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)	¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)	¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)	¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)	¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)	¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★ 新製品 ★★★★★

サターン用コード……¥4000

注意:Σ-8000専用です。
以前のスティックには使用できません。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
＊送料は全国一律600円です。
＊お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のないかたは商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.0794(84)0476

ビデオゲーム

キミは戻されてみたいか?

虎の穴

担当:ミスターX

今号から新展開。題して「問いかけシリーズ」。第一弾は"復活〃ゲームへの問いかけ。

死ぬほど復活させられてみたい

ひと昔前までのゲームは、"死んでも死んでもまたおんなじところからやり直し〃という、いわゆる「復活ゲーム」が多かった。

例えば、グラディウスシリーズ、魔界村シリーズ、究極TIGERなどのシューティング、アクション。

これらのゲームをやって、だれもが一度は「またここからやり直しかよー!」という思いを経験しているハズである。

これらのゲームには、必ずこういう"復活地点〃というものが設定されていて、その面のなかのこの場所で死ぬと、必ずココからやり直し、という仕組みになっている。

だから、下手な場所で死んでしまうと、「ハマる」という事態を招いてしまうのである。

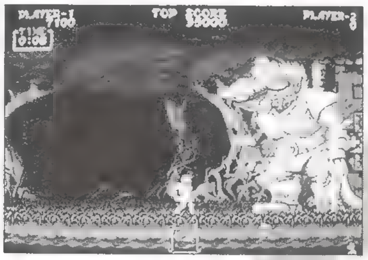
この「ハマり」から抜けだすには、そのための"復活パターン〃というものが必要になってくる。

復活パターンを極めたもののみが、その場所から抜け出し、先を見ることがゆるされた時代…コンティニューをしても、復活パターンを極めていない人間では、いくらお金をつぎ込もうが、先を見ることはまかりならなかったのである。

そのため、皆、復活パターンの開発には、最大の労力をつぎ込んだ。



グラディウスの復活は、あまりにも有名。



魔界村シリーズも、死ぬと戻されて困ったもんだ。

しかし、最近は、こういったプレイヤーを痛めつけるかのような屈強な復活を要するゲームが、少なくなってきてしまっている。

決して悪いシステムではないと思うのだが、なぜ少なくなったのだろう。

その場復活の不親切さ

たしかに、復活ゲームにも欠点は多い。

まず、同じことを何回もくり返しやらされるために、プレイヤーが"飽きて〃しまうこと。とりあえず先の面を見たいというプレイヤーは、そこで断念してしまうことであろう。比較的やる気のあるプレイヤーでも、そう何十回もやらされていると、"あきらめて〃しまう。

あと、プレイ時間の問題。

復活ゲームは、プレイヤーの練習次第で、徐々に失敗する率が減り、プレイ時間が徐々に長くなってゆく。

プレイヤーはこのことで、自身の上達を実感でき、ゲームが面白くなってゆくのだが、いかんせんプレイ時間が長いと、それだけインカムによる収入に問題が出てくる。

最近では、ゲーム自体の展開を速くしてみたり、残機を少なく(エクステンドを少なく)してみたりして、色々こころみているようだ。プレイヤーにとってはキビシイ。

何か画期的な方法はないものだろうか?



当時のゲーメスト。スゴイ見出し…。

しかし、"その場復活〃ゲームのほうが、プレイヤーにとってヒドイと思うのは、私だけだろうか?

たしかに、先の面が見たいと思ったら100円をつぎ込めばよいし、死んでも残機押しでその場をのり切ってしまえばいいから、店にとってもプレイヤーにとってもありがたいシステムではある。

しかし、リピート性から見るとどうだろう?

1回最後まで見たら、そこでプレイヤーは"飽きて〃しまわないだろうか。

復活ゲームは、"復活パターン〃を作るために、何度も何度もチャレンジしなければならない。先の面をおがむためには、それしか方法がないのだ。

そこで、プレイヤーがどれだけ先の面が見たいと思わせるかが、実は重要だったりもする。

本当に面白いと思わせるゲームなら、プレイヤーが先を見たくなるのは必然である。たとえそれが復活ゲームでも。

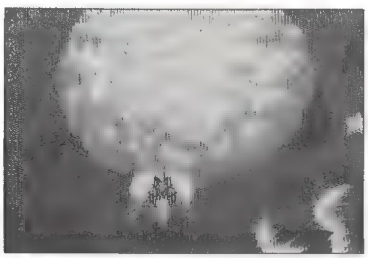
復活ゲームの灯をなくしてはいけない

別に、その場復活のゲームすべてが悪いとは言わない。その場復活のゲームの中にも、すばらしいゲームはたくさんあるからだ。

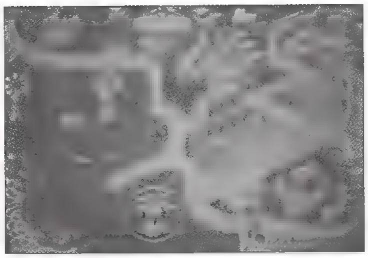
しかし、このままでは、ゲームセンターから復活ゲームがすべてなくなってしまうような気がしてならない。

できることなら、私は、またあの"死ぬほど同じところからやり直し〃をやってみたい一イヤッてほど復活をやってみたいのだ。

復活は嫌だが、"ハマり〃状



復活以外にも楽しみかたはある。今回はあえて復活である。



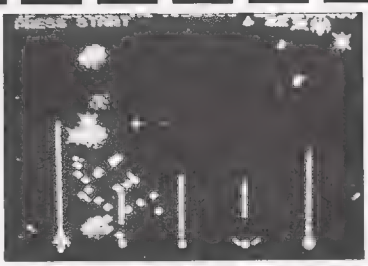
最近のシューティングは残機が少ないぞ!!

態から抜け出ることが可能になったときのヨロコビだけは、その場復活のゲームでは絶対に味わうことができないだろう。

虎の穴の基本姿勢は、ゲームが上手くなりたい！ということである。

ゲームが上手くなるということは、とてもうれしいことであり、ヨロコビである。このヨロコビを得るがために、このコーナーは成り立っているといってもいい。

復活ゲームは、そうした、ゲームが上手くなりたいゲーマーたちの"キビシイ先生"となり、ゲーマーの腕をきたえ上げてくれる。



サラマンダ。オプション取れないと終わるー

まとめ

人生、時には後戻りすることも大事。

ゲーマーも、時には復活地点に戻されて、鍛え上げられてゆくものなのだ。

ちょっと強引だったかな。

▲用語解説▼

●復活ゲーム
本文で挙げられているようなゲーム。極度なパターンを必要とされるゲームが多い。

●復活地点
面ごとに、2～3カ所ずつ設定されている。復活地点を見れば、そのゲームの作り手のイジワルさがよく分かる。

●ハマる
現在は「～のゲームにハマっちゃってさー」などと使うが、本来の語源は、復活地点で抜け出せなくなったようすのことを「ハマる（ハマッた・ハマり）」という。

●復活パターン
そのゲームによっては、復活パターンが1～2通りしか存在しない場合がある。だから「パターン」という言葉を使っているのだと思われる。

●その場復活ゲーム
死んでも画面がストップせずに進行し、次の自機が出てくるゲームのこと。
代表的なものは、沙羅曼蛇、ツインビーなど。

てなワケで論文大募集だ

今回はどーも理屈っぽくなってしまって嫌だったなぁ。

次回からもこんな調子なんで、反論や、自分はこう考えるーという意見を募集する。

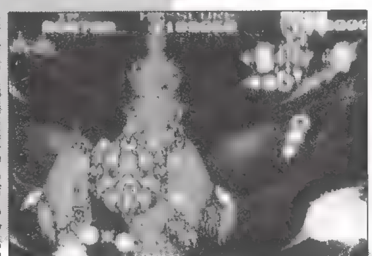
さあはりきって投稿だー

※最近の復活ゲームといえば、極上パロディウスも復活ゲームだったね。2人同時プレイするとその場復活システムというのは、これからのシステムなのか？いずれにしても大ヒットしたゲームだ。

※イラストがマジで来てない。アイランドにはあんなに来ているのに（ダンボールいっぱい）ー採用率も高いハズなのにーもっとナンパなイメージにしないとダメなのか？たのむよ。



ハマりから抜けた瞬間のヨロコビは大きい。



達人王。続編を求める声も多い。



●広島県・P.N.SANBOさん

みんなで創る
ゲームファンのための投稿雑誌

まだまだ
投稿募集中!!

GAMEST WORLD

Vol.2は
7月25日(火)
発売!!

定価540円
発行:新声社

2大特集 「ストリートファイター」シリーズ「ロマンシング サガ」シリーズ

特集はもちろん、キミの一押しゲームのハガキ・イラスト・コスプレ写真なども送ってね

宛て先 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル ㈱新声社 ゲーメストワールド係

絶賛発売中

『スーパーリアル麻雀のひみつ♥』



田中 良先生描き下ろし
カバーイラスト
水上広樹先生描き下ろし
コミック16本
開発スタッフ描き下ろし
幼女時代イラスト9人分

3大描き下ろしがうなるぅ!!

反響爆発!!
かつてないリアルな興奮が
万人をスッポリと包み込んでおります
あなたもぜひ包まれてください

6月30日(金)発売予定!!

ヴァンパイアハンターの謎



買わなければ君は…

只今、ドノヴァン、アニタ、レイレイが夢枕に立っていろいろと教えてくれております
ゲームの奥底に隠されたダークストーカーたちの想いをたっぷりと詰め込んだ1冊です

定価880円

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY の謎

7月上旬発売決定!!
秘伝、書、新キャラ……
すべての謎が明かされる!

ゲーメストのゲーム謎本シリーズ

定価880円 ストII波動拳の謎、餓狼伝説の謎、侍魂の謎のみ定価980円です。

『ストII 波動拳の謎』
『餓狼伝説の謎』
『サムライスピリッツの謎』
『ワールドヒーローズの謎』
『龍虎の拳の謎』
『豪血寺一族の謎』
『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94の謎』
『真侍魂の謎』
『ヴァンパイアの謎』

熱風！疾風！

第13回

For a Gamer's Heart...

ゲーマー最終形態
アーケーダ
ARCADER

『モニター購入編』

♪風が呼んでるぜ〜。早くレバー直せとぉー。
俺は夢中ぅ〜。誰にも止められないぜーみたいな〜。♪



How to 購入！

基板を楽しむためには、モニターは絶対必要。どうせなら、性能にもこだわりたい。そんな貴方に、モニターリストを贈りましょう。

ここに紹介するのはどれも高性能な業務用モニター。ゲームセンターで遊ぶのとまったく遜色ないぞ。安心して縦置きできるのが何よりもうれしい。

「〜KHZ」とかあるのはモニターの水平周波数。これによっては遊べないゲームもあるので注意してね。例えばゲイングランドは24KHZ対応なので、モニターもそれに対応してなければダメ。

15ピンとか21ピンとあるのは、アナログRGB端子の種類。X68K用モニター以外はほとんど21ピンに対応してる。

これだーというブツが見つかったら、〝問〟とあるお店に電話で問い合わせ、疑問点があったら確認しよう。気に入ったら買ってしまうのだ。

業務用モニターを買う際には、一緒に消磁機も買っておこう。画面の変色を一瞬にて取り去る凄い奴だ。基板屋さんで扱っていることが多い。

業務用以外のパソコンモニターなどは、秋葉原などの電機街で見つけられる。業務用モニターよりは手軽だろう。

コラムぅ
モニターが縦置きダメな理由

普通、テレビとかモニターって縦にして使うことはない。横置きのまんまでしょ？だけど、アーケードゲームのなかには縦スクロールシューティングゲームのように、縦画面でなければ遊べないゲームも結構あったりする。

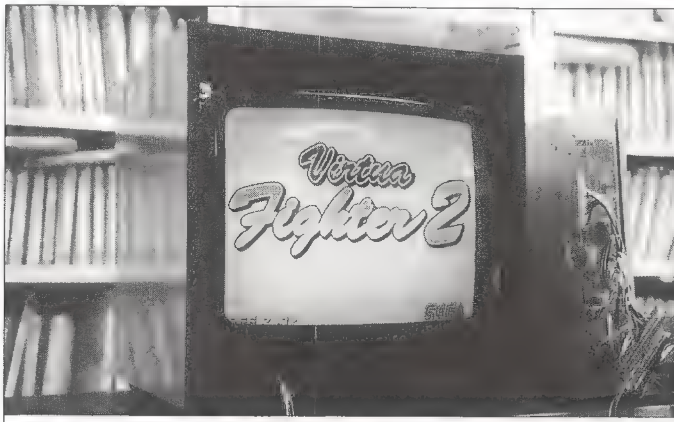
そんなゲームを家で遊ぶとき、困っちゃうわけですよ。どないしたらいいのん、でね。

これについては、筐体のモニターを外して使ってたり、家のテレビを縦に置いて使ったり、首を横にしてみたりと、人それぞれ対処しているようだ。

よくテレビとかモニターは縦置きして使っちゃダメよ、と言われる。故障の原因となるからだと。ところが縦にしても別に壊れないよ、という話も結構聞くのだな。さる事情通にその旨尋ねてみたところ、テレビの内部にブラウン管に接続されてるコンセントがあって、激しく振動を与えるとこれがずれてしまうのだそうだ。そしてそれが故障の原因になるそうなんだな。つまりモニターを縦に起こそうとして、ガンガンやるのがいけないわけ。そーっとやれば縦にしてもさほど心配はなく、画面の色がおかしくなってくる場合は消磁機で直るから問題ないよ、とのこと。

一度試してみてはいかがかな。万が一調子がおかしくなっても責任はもてませんけど。

購入可能な業務用モニター

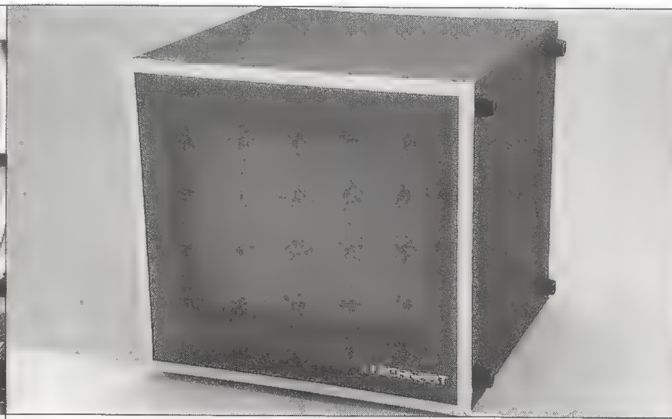


18インチハンドメイドモニター

65,000円

備考　ハーネスより直接信号入力。縦画面、横画面兼用。ケース入り。15ピン／21ピン入力端子付き。前面から調整可能。

㊐　トライ　03-5295-0667

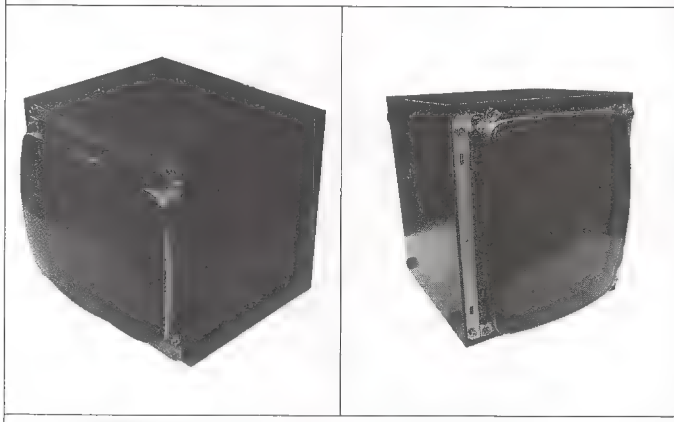


19インチ高画質モニター

予価85,000円

備考　アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切り替え可能。縦画面、横画面兼用。音声出力端子付き。

㊐　テクナート　06-643-7641

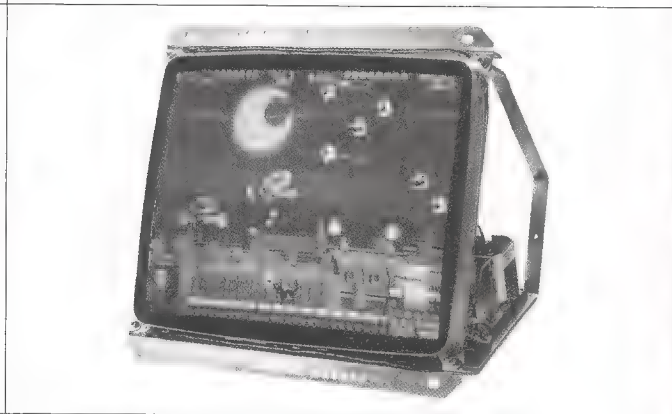


ナナオ業務用モニター

20インチ　76,000円　26インチ　100,000円

備考　縦画面、横画面兼用。アストロシティと同じ画像。15KHz／24KHz切り替え可能。ケース入り。

㊐　基板屋　053-592-7236



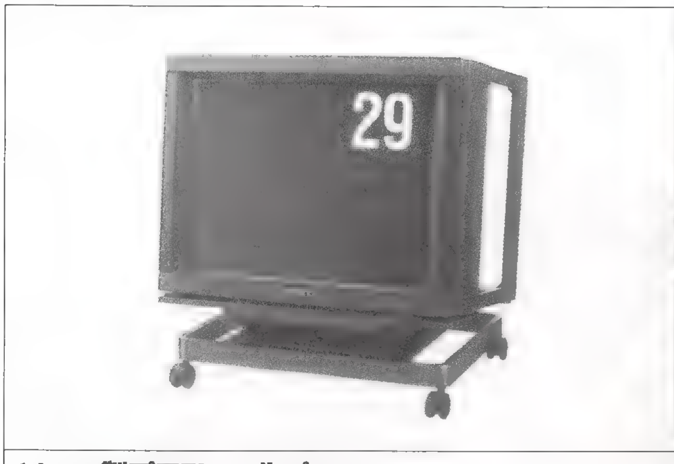
ナナオ業務用モニターデュラル8シリーズ

20インチ　50,000円　26インチ　85,000円　29インチ　95,000円

備考　縦画面、横画面兼用。RGBケーブル(5000円)

㊐　タマヤ　03-3323-9911

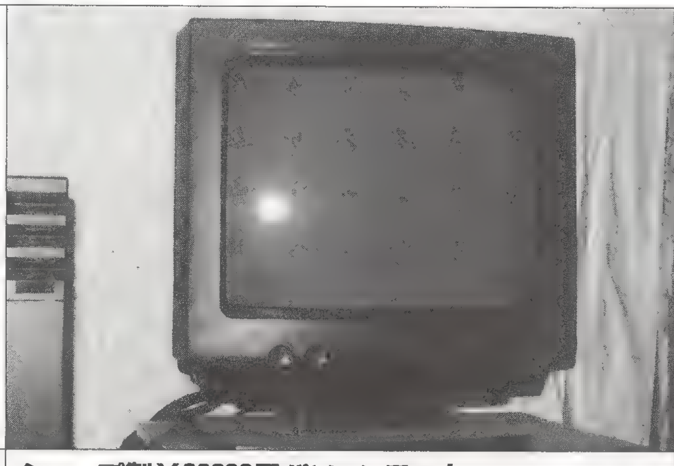
その他、お薦めの民生品モニター



ソニー製プロフィールプロ

29インチ　285,000円

15KHz対応。ビデオ、S、アナログRGB21ピン入力付き。



シャープ製X68000用パソコンモニター

15KHz／31KHz(24KHz対応のも有り)切り替え可能。アナログRGB15ピン入力。

きばんやりすと♡

■プロトワン
〒556　大阪市浪速区日本橋5-6-14
TEL．06（649）4080

■一休さん
〒453　名古屋市中村区新富町2-4-20
TEL．052（481）1196

■シグマ電子
〒673-05　兵庫県三木市志染町広野5-293
TEL．0794（84）0476

■システムIII
〒451　名古屋市西区浄心2-9-24　第2鈴木ビル1F
TEL．052（523）4432

■ロータスプレス
〒150　渋谷区恵比寿南2-1-9　新井ビル1F
TEL．03（3760）6630

■メッセサンオー
〒101　千代田区外神田3-14-8
TEL．03（3255）3453

■キョーワインターナショナル
〒141　東京都品川区大崎1-20-16
TEL．03（3490）5201

■TAMAYA
〒168　杉並区和泉2-1-26
TEL．03（3323）9911

■ファントム
〒101　千代田区外神田3-1-2　明治ビル3F
TEL．03（3257）1126

■哲信クリエイト
〒545　大阪市阿倍野区共立通2-5-22-207
TEL．06（656）3156

■アイ・ランド
〒571　大阪府門真市脇田町21-13
TEL．0720（84）7501

■イエローパック
〒600　京都市下京区七条河原町西入南側KSビル1F
TEL．075（343）4860

■エマーソン
〒431-31　静岡県浜松市笠井町32-1
TEL．053（433）9900

■宇宙堂
〒162　名古屋市北区下飯田4-6-2
TEL．052（916）1407

■基板屋
〒431-02　静岡県浜名郡舞坂町舞坂2668-315
TEL．053（592）7236

■クエスト
〒373　群馬県太田市内ヶ島664-1
TEL．0276（49）1133

■GAMEファンタジー
〒326　栃木県足利市大前町841
TEL．0284（62）6926

■ソフトショップマリオ
〒390　長野県松本市あがた1-2-16
TEL．0263（36）5536

■フーガ
〒364　埼玉県北本市北本2-84-1
TEL．0485（93）6491

■KIC
〒213　神奈川県川崎市高津区千年818サンライフ橘
TEL．044（754）7594

■サンカンパニー
神奈川県川崎市麻生区王禅寺7648-1
TEL．044（954）9459

■ソフトランド秀和
大阪市浪速区日本橋5-14-9　松竹ビル6F
TEL．06（649）7177

■テクナート
〒556　大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL．06（643）7641

■トライ
〒101　千代田区外神田3-10-5　イサミヤ第三ビル2F
TEL．03（5295）0667

■ボードA
〒169　新宿区高田馬場2-9-1　斉川ビル202
TEL．03（5272）3690

■富貴商会
〒607　京都市山科区西野広見町32-2　リネンビル3F
TEL．075（595）1136

■ハッピー商会
〒662　兵庫県西宮市獅子ヶ口町13-2
TEL．0798（71）2910

■ドリームトコ
〒330　埼玉県大宮市土手町3-202-1
TEL．048（649）7650

■レクトロン
〒578　大阪府東大阪市西鴨池町1-14-13
TEL．06（747）2028

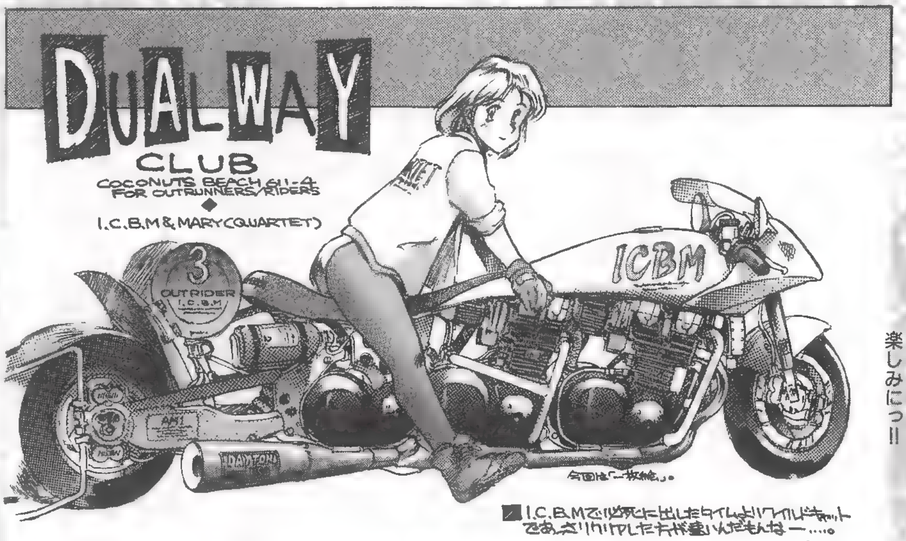
■ファンタジー
〒683　鳥取県米子市明治町179
TEL．0859（23）2064

■PCB共和国
大田区田園調布1-47-2
TEL．03（3721）1933

■ゲームインパラダイス
横浜市緑区新石川1-9-14
TEL．045（911）8558

■ミルキーウェイ
〒460　愛知県名古屋市中区大須3-5-13　ハセビル2F
TEL．052（262）3295

■R&K
〒464　愛知県名古屋市千種区今池南9-10　タカラビル3F-D
TEL．052（732）3874



I.C.B.Mで必死に出したタイムよりワイルドキャットであっさりクリアした方が速いんだもんなー…。
んじゃね

予告

次回は軽く工作に挑戦しちゃおうかな。手始めにハーネスを自分で作るぞー、みたいな。

アーケーダームック発売決定!

極めて理不尽にアーケーダーのムックの制作が決定しました。夏ごろ発売の予定。お楽しみにっ!!

ナイスだ!基板屋さん タマヤさんの巻 No.3

分割払いができるのさ

新宿から電車で約6分ほど、京王線の代田橋に店を構えるタマヤさん。基板屋さんの中でも老舗の部類に入る。

このお店の特徴は、なんといってもローンがきくこと。新品の基板など高価なものを買いたいときにはバッチグぅだ。



品揃えのほうは、ほかではなかなか見れないこだわりのある基板が多いぞ。特にレゲー関係。お店の人がもともとコレクターだから、そっちのほうにも力をいれてるぞーだ。

周辺機器が充実してるのも大きな特徴。ゲーメストの広告を見ても分かるように、コンパネはもちろん、連射基板、モニター、ハーネス各種などを取り扱っているぞ。アクセサリー系はバッチリじゃん。

レゲーに自信アリ!

ゲーメスト（以下ゲ）…突然ですが、お決まりの質問をさせていただきます。よく売れてる基板はなんでしょう?

タマヤ（以下タ）…やはり格闘モノですね。ストIIシリーズとかヴァンパイアハンターとか。それとバーチャ2もよく出ます。これは中古じゃなくて新品ですけど。高いのにかなり人気です。

あと、レトロゲームも安定して出てます。ウチの店の特色でもあるんですけど、レゲーにはかなり力入れてるんで。

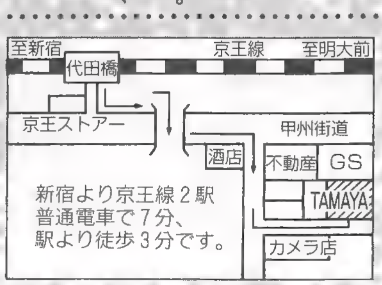
ゲ…お薦めの基板は何でしょ?

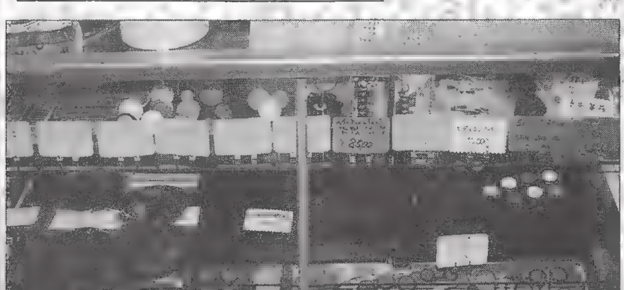
タ…量も多く、人気もあって、お求めやすい値段、ってことでスーパーストIIX、ヴァンパイアですかね。CPII一連のはお薦めですよ。あと数は少ないんですが、ダライアス外伝がお薦めできます。ウチには比較的多く入って来ましたんで。

ゲ…これから基板を始めようと思ってる人たちにアドバイスをお願いします。

タ…多少安くなってきたとは言え、基板関係は決して安い買い物ではありません。自分がそれで何をしたいのかをじっくり考えて、周辺機器もそれに合ったものを購入すべきでしょう。また、こちらも一緒になって考えていきたいと思っています。ちなみに、格闘モノをやるんだったらコントロールボックスはベガ900DXかボードマスターを個人的にはお薦めします。

ゲ…どうもありがとうございました。





プブ…プレゼントコーナー

今月もタマヤさんのご好意により、読者の皆様へプレゼントを頂いて来ましたぞ。

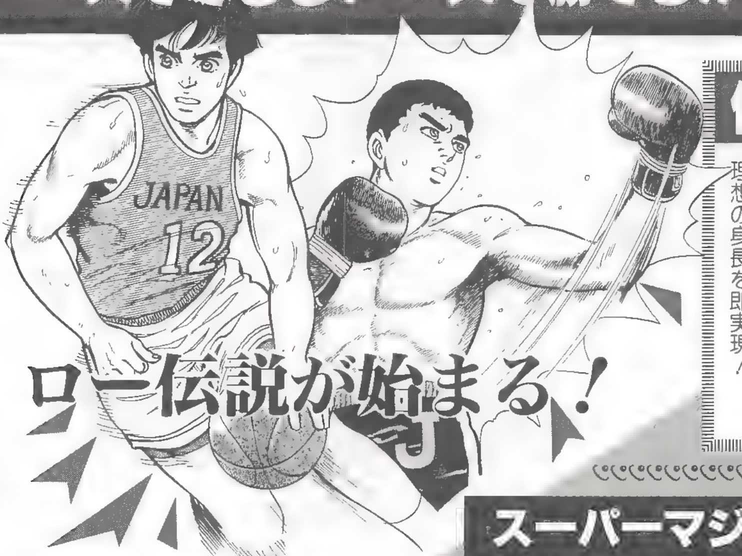
■業務用ネオジオカセット龍虎の拳2×2
■大工の源さんTシャツ（非売品）×2
■ストIIXロゴステッカー×2

締め切りは7月15日消印有効。発送をもって発表にかえさせていただきます。

ちぎる!!

一人でできる！ 一人で勝てる!!

Do it!!



伸長法トレーニング

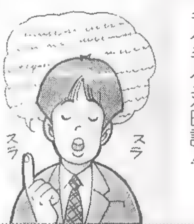


驚異のDNAシステムで低身長にサヨナラ！

あの子もゼッタイ背の高い男の子が好き!!…恋愛だけじゃない、就・転職でも低身長じゃまちがいなく不利！『人は外見じゃない、心だ』なんて言う人がいるけど、そんなのウソ!! 見た目が悪いと始まらない。身長は決して遺伝じゃない。脚からグングン伸ばす話題のDNAシステムなら理想の身長を即実現！

スーパー暗記法

難関校受験も楽勝！問題を見れば答えがわいてくる！偏差値アップ大作戦！



超スピードで覚えられ、しかも決して忘れない！秘密のカリキュラムの威力は絶大！英単語一日200個くらいはラクラク丸暗記!!

スーパーマジック

「白い紙が一万円札に…」テーブルマジックからハンドパワー、超能力ネタまで、ザ・ナポレオンズが責任指導！

ユーモア会話術

会話上手はユーモア上手。『見る・聞く・話す』のビデオ3次元立体プログラムだから、短期間で人気者に!!

私立探偵開業

『調査・追跡・張り込み』…プロ探偵のノウハウを完全伝授！今ならウレシイ"探偵㊙七つ道具セット"つき!!

ワープロ

初心者も1か月でマスター！3Dマジックボードが実現した全機能対応システム！ワープロなしでもスタート！

漢字検定

知ってるつもり…でも案外知らない難しい漢字。画期的ビデオ学習システムで難関の2級試験もラクラク突破！

モンセール減量法

一度ヤセたら二度と太らない!!話題の減量法がフランスから上陸！1か月で10キロ、20キロの減量も当たり前!!

声優養成

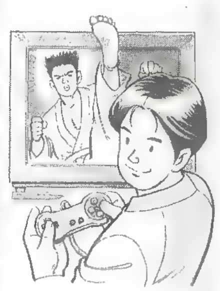
今や声優はメディアのアイドル!!基礎からプロしか知らない秘密の裏ワザまで実践ビデオ教材で、本番さながらのアフレコ体験を実現！独自の立体プログラムだからプロデビューまでわずか2か月！

パズル作家養成

今、クロスワードが大ブーム！ところがそんな業界の悩みのタネは作家不足。数少ないパズル作家は、各マスコミから高額のギャラで引っ張りダコの人気者！今こそ『書き入れ時』のチャンス到来!!

実践 ゲームデザイナー

日本中の腕自慢ゲーマーたちも熱狂の嵐！キミこそ次の大ヒットゲームメーカーだ!!



「こんなゲームがあったらいいのに…」そんなキミたちの思いを実現してくれる魔法の講座の誕生だ！CGビデオ教材と分かりやすいテキストなら一日15分の学習でOK！もちろんコンピュータがなくてもできる。今がチャンスだ!!

視力回復トレーニング

わずか1か月のトレーニングでわずらわしいメガネ、コンタクトに永久にサヨナラ!!



朝夕20分のかんたんトレーニングで視力0.1から1.0へグングン回復！わずらわしいコンタクト、ダサいメガネにも、これで永久にサヨナラ！29万人が実証している奇跡のトレーニングは、器具や薬は使わない安全プログラム!!

POST CARD

166-00

料金受取人払

杉並局承認

1022

差出有効期間
平成９年３月
14日まで

郵便切手は
いりません。

（受取人）

東京都杉並局私書箱第36号

（〒166 東京都杉並区成田東４－38－17）

日本通信教育連合会 行

F534係

（きりとり線）



みるだけでワクワクの案内書無料急送

このハガキを今スグポストへ！



※住所・氏名・年令・電話番号を明記し、全講座のうち第一希望に(1)を、第二希望に(2)の番号を□の中につけてください。
〈ただし希望講座は２つ以内に限ります〉

F534係　※住所は町名、番地などできるだけ詳しくご記入ください。

氏名	フリガナ	年令	才	性別	男・女
住所	〒 ☎				

	スーパー暗記法　□大学受験　□高校受験　□資格取得　□小6進学　□小5学力　□小4学力　※希望コースに✓チェックしてください。

	サッカー		伸長法トレーニング
	バスケットボール		視力回復トレーニング
	スポーツ瞬発力養成		モンセール減量法
	ボクシング		スーパーマジック
	サーフィン		ユーモア会話術
	卓球		声優養成
	ラグビー		実践ゲームデザイナー
	相撲		パズル作家養成
	少林寺拳法		ワープロ
	陸上競技		漢字検定
			私立探偵開業

第一希望、第二希望の番号を忘れずに書いてください！

（きりとり線）

ゲーメスト/コインジャーナル共催

第7回ゲーム懸賞論文 第3席

ゲーセンに女の子を呼ぶために

島津 俊吾さん(25歳 京都府)

Mさんという女の子がいる。彼女はゲームといえば家庭用しか知らなかったのだが、たまたま友達に借りた移植ものの対戦格闘ゲームの面白さに驚き、友達と対戦を楽しんでいた。

めきめきと腕を上げた彼女の相手をできる友達がいなくなり、勇気を出して近くのゲーセンに初めて足を踏み入れた。お目当てのゲームには『乱入OK』のポップがかけられ、男の子たちが群がって対戦をしている。

どうやら向かい合わせに置かれた台同士で対戦しているようなので、人の少ない側の集団の後ろに立っていたのだが、なかなか入ることができない。

順番になっているのかな、と思ってよく見ていると同じ人が何度も入っている。

仲間内らしいその集団に割り込む度胸はなく、仕方なく彼らが去るまでパズルゲームで時間をつぶしていると、横の椅子に座った男がなれなれしく話しかけてくる。

あまりしつこいので「迷惑です」と断っても動こうとしない。

ようやく対戦ゲームの台が空いたので顔も見えない相手に乱入してプレイしていると、対戦相手の友達らしき男がやってきて「ハメはするなー」とどなりつけられた。なにが悪いのか分からないまま、おどおどとプレイしていると、向こうでは聞こえよがしに「女のくせにハメかよ」と言い合っている。

少し長くなったが、以上は私が実際に女性から聞いた話をもとにしたものである。

このようなことを見聞きした人は多いと思うし、女性読者であればこのうちのいくつかは実際に経験したという人も少なくないと思う。

ゲームセンターのルールとは⁉

上記の事例は極端なもののように見えるかもしれないが、ここに現在のゲーセンの抱える問題のほとんどは集約されているのだ。

増えてきているとはいえ、ゲーセンに一人で来ている女性は非常に少ない。

これは女性がゲームに興味を持っていないからではなく、ゲーセンが女性一人、また女性同士ではまだまだ入るのに勇気がいるところであるからだ。

その大きな原因が、ゲーセンの分かりにくさにある。例えば、上記のように常連で台を取り囲んだいわゆる『まわしプレイ』でなくても、後ろでプレイを待っていたのにあとからコンパネにコインをひょいと置いた男が、プレイが終わった途端にやってきて割り込む。

コインを置くことが順番待ちを示すのかとコンパネの端に遠慮がちにコインを置くと、プレイヤーに邪魔をするなとばかりに睨みつけられる。

どうやら、何らかのルールがあるようだが、それが分からない。

実際には、ゲーセンによって『暗黙のルール』とでもいうような常連や店員によるルールがある場合が多いのだが、その運用は彼らの都合のいいようにされており、『無理が通れば道理が引っ込む』というような状況になっているようだ。

要するに、理不尽であっても暴力的・威圧的な態度で押し切ることが当然とされていて、丁寧に頼んでも通らないことでも恫喝すれば通ることが多い。対戦台でハメなどを注意する場合でも「ハメなしでやってもらえませんか」と頼む人よりも、いきなりどなりつける人が圧倒的に多いのも、その人が非常識であるということのみならず、そのほうが通りやすいということもあるのだろう。

通常の商店などであれば、例えばレジに一列に並んでいれば必ずその順番で会計してもらえ、横から割り込む人はまずいない。番号札なり、予約なり特別のルールがある場合はきちんとそれを表示してあるのが当たり前だ。その当たり前のことが、ゲーセンでは通用しないのである。

実際には存在しないルールを、さも存在するかのように自らのルールを押しつけ、それを守らない相手を非難する。そういう非常識な行為が、ほとんどのゲーセンで日常的にまかり通っているのが事実である。

女性1人でも気軽に入れるゲーセンに…

仲間内で、時には店員を巻き込んでゲーセンを私物化し、我が物顔に振る舞う一部のプレイヤーによる、いわゆる『常連』問題に対しては、ゲーセンのオペレーターなど業界内にも問題意識があり、一時精力的に常連排除に取り組んだゲーセンもあった。

現在では当時のようにひどい常連も見掛けなくなったが、店員と一部プレイヤーの癒着や上記のような常連気取りのプレイヤーはまだまだ多い。

私は、それらの問題を解決する第一歩として、ゲーセンにおける明文化されたルールの整備を提唱したい。

簡単な例を挙げてみよう。

①プレイ順は、コンパネの所定の位置にコインを置いた順に従うものとする。

②条項①に従ってプレイを待っている人がいるときは、絶対に再プレイをしない。

③プレイ時以外はなるべく椅子に座らない。座っているときに声をかけられたら速やかに席を譲る。

④上記の条項を守らない方はプレイ中であっても退店していただきます。

プレイ順に限らず、分かりにくいシステムは一つ一つルール化し、その運用を通して改善していくことでゲーセンの雰囲気は随分変わるだろうし、入りにくさもなくなっていくだろう。

重ねて言うが、明文化して分かりやすい位置に提示することが必要だ。当然、店員やバイトにもルールの運用・解釈を徹底しなければならない。その場その場で解釈が違うようだったり、単なる絵に描いたモチに終わるのならないほうがマシだ。

私は、ゲーセンにおける明文化されたルール作りをゲーメストとコインジャーナル両誌に期待したい。ゲーマーに対して最も大きな影響力を持つゲーメスト誌と、メーカーやオペレーターなど業界における最大メディアであるコインジャーナル誌には、ゲーマーと業界双方のオピニオンリーダーになる資格と力があり、またそうすべきであると考える。

業界とゲーマー双方から意見を集めてルールを作り広報し、コインを置くステッカーや器具などをゲーム・筐体メーカーの協力を得て作るなど、『分かりやすいゲーセン』化のためのキャンペーンを行ってほしいと思う。

オペレーター側でも、店員の研修会を行ったり、トラブルの発生しやすい対戦台や人気ゲームの付近に店員呼び出しボタンを設置するなど、ルールの徹底をメーカー・オペレーター・メディアの三位一体で進めてほしい。

もう一つの問題であるマナーは、ルール化できるものではなく改善が難しいものである。何が嫌だと言って、ゲーセンでのナンパほど嫌なもの

はないという女性ゲーマーは多い。無論、声をかけるのは自由だが迷惑になるレベルのものはマナー違反だろう。

ゲーセンに限らず、おたく呼ばわりされるようなマイナーな趣味の集まりにおいてはこの問題は必ずあるようだ。意地の悪い見方をするならばその分野以外では自信がなく、自分が唯一勝負できるところでしか女性に話しかけられないから数少ない女性に対してしつこくならざるを得ないのではないかと思える。

ともかくゲーセンほど、マナーをわきまえないモラル皆無の人間が多い場はないだろう。タンやガムを床に吐き捨てる、煙草の火をコンパネでもみ消す、ミスしたら台を叩いたり蹴ったりして当たり散らす、気に入らない人間には台の陰からあてこする、スナックを食べながらプレイしてコンパネをベタベタにするなど、一部は犯罪・軽犯罪に該当するレベルの非常識な行為は枚挙に暇がない。

現状に甘んじず、業界の活性化を!

これらを解決するためには、オペレーター側が毅然とした態度でマナー違反に対処するしかない。上記の行為に対しては退店してもらう。繰り返す悪質な人は警察を呼んで対処するなど、泣き寝入りせず、また被害者を泣き寝入りさせずにマナー違反と戦うことでしか解決できないと思う。

この業界では、警察や司法の介入をあくまで避けるようなイメージがあるが、それが実情に合っているかどうかを別にしても、そのようなイメージを与えているだけでも業界イメージとしてマイナスになっている。

例えばどこのコンビニでも『万引は警察に通報します』という貼り紙がしてあり、それを実行しているが、それで客が減ったという話は聞かない。同じようにゲーセンでも毅然とした態度を見せることで来なくなる客がもしいたとしても、その明朗さによって増える客のほうが多いのではないだろうか。

京都の繁華街のあるゲーセンの対戦台は、「この台に関するトラブルは一切関知しません」という貼り紙がしてあった。要するにハメなどのルールやプレイ順でトラブルになってもこちらにだけは迷惑をかけるな、できれば外でケンカでも何でもしてそっちで解決してくれ、と言っているのと同じことだ。

インカムの上がる対戦台は置きたいが、トラブルは知らん顔というあまりにも無責任な行為だとあきれてしまった。ここに端的に現れているように、オペレーター側も『無理が通れば…』を黙認し、マナー問題をあえて無視している。

これらは無論、女性だけの問題ではない。子供や初心者をはじめとして、すべてのゲーマーが不快な経験をする可能性があるのがゲーセンの実情である。

業界によるイメージアップのみのキャンペーンでは、いつまでたってもゲーセンは誰でも気軽に入れる健全な遊び場にはならない。

『ブーム』といわれるもののほとんどは、女性に人気が出ることから火がついている。クレーンゲームなどを多く設置したアミューズメントスペースのみならず、街のゲーセンでも女性が気軽に入れる雰囲気を作ってこそ、女性だけでなく今までゲーセンを敬遠していた隠れたゲーマーをゲーセンに呼び入れ、業界を活性化することができるはずだ。

講評

Mさんはなぜゲームセンターに入り込めなかったのか? 島津さんの論文はそんな素朴な問題提起から始まります。「彼女を拒んだものは?」、そのテーマが深く掘り下げられるほど、論文読者は暗い気分にならざるを得ません。なぜなら、この問題は誰もが経験したことだからです。

そして、問題解決のための島津さんの提案は「厳しすぎるのでは?」とも思えるものです。が「そこまでしなくては現状はよくならない」という悲痛な叫びでもあるのです。

ただ、こんな現状を野放しにしているゲームセンターばかりではありません。「ゲーム文化」という呼び名に恥じないような取り組みが各地で行われていますし、ゲーメストライターも「自ら模範を示す」といった気概を忘れてはいません。そして、このことはゲーム文化が一生付き合っていかなければならない問題だということを忘れてはならないと思います。

（渡辺）



京都府　村田真吾君

モニター読者のモニター読者による全読者のためのページ

Monitor's Report

久々のこのコーナー、とりあえずもうちょっとこの調子で続きます。もうちょっとね!

モニターズリポート
担当：むねたつ

っつーことで、1カ月半ぶり（だったかな？）のこのコーナー。

モニター読者のみなさんに毎号リポートを書いてもらい、その内容を紹介しつつ編集部とみんなでもっともっとゲーメストをよくしていこうよーって感じのコーナーなのだ（知ってた？）。

今回は2月15日発売のNo.138に関するリポートをお届けしよう。

ゲーメストNo.138 まずは付録

さて、この号は特別付録「AOU'95最強ゲームはどれだ!?」っていうのが付いた。2月22～23日に開催されたAOUエキスポの出展カタログですね。

「本誌のニューゲームジャングルの拡大版のような…。特にコレってところもなかった」

「カタログとしてはいい。本誌でカバーしきれない作品までフォローしてあるのがよい」

「ショーに行ったことがないので、携帯できるガイドブックとして役立つかどうかは不明」

「会場に行けない地方読者としては重宝します」

「これからどういうゲームが出るのか一目瞭然なのがいい」

「ショーに興味がないのでいらない」

まあ、概ねこんな意見が目立ちました。

こういったショーがある度にこのテの付録をつけていく予定です。もっとこうしたほうが…などという意見があれば、このコーナー宛にでも送って下さい。



（埼玉県　茅たくみさん）

表紙は「鉄拳」

表紙はやっぱり格闘ゲーム、ネタは「鉄拳」。ちょっと硬派なイメージにしてみたんだけど…。

「カズヤのようにはっきり描かれているほうがいい。ポールのタッチは好きじゃない」

「イカす。似てる！」

「さりげなく描かれているポールの胸のゲー太郎ワッペンがいい」

「格闘ゲームに関心のない自分にとっては毎号パッと見た感じでは同じに見える。昔のほうが高級感があったように思う」

うむむ。確かに格闘ゲームが表紙になることが多い、ここ数年のゲーメスト。このあたりはどーでしょう？

では本誌の中身のほうにいってみますか。

何をおいてもこの号は「餓狼伝説3」。これはこの号で第一報だったわけですが、ホントに第一報って感じで、キャラもテリー、アンディ、ヒガシの3人だけ紹介。システム紹介も今一つ。

「読者が一番知りたがっているであろう新キャラ、旧キャラがどの程度登場するのかなどの説明がないとは…」

「推測が多く、確定した情報があまり伝わってこない」

これは、編集部のほうでも掲載できるのであれば、掲載したかったです。

しかし、諸事情で2月15日発売号で掲載できるのは「ここまで」でした。推測部分もまだまだ変更が多く、確定した情報でないのでどうしてもこういった内容になってしまいました。

読者の期待の大きさもわかりますが、それに応えてたくさん載せてしまうとモロモロの事情でそのゲームの情報が何も掲載できなくなるという事態にもなりかねないので、ご理解ください。

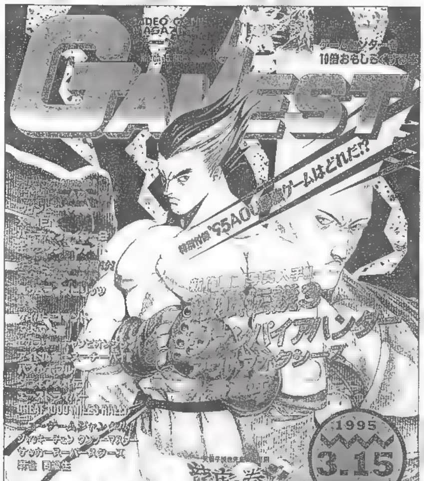
編集部のほうでも他誌に負けない情報をやっていこうと思ってますんで。

また、ヴァンパイア　ハンターもこの号で第一報。

「画面が非常にきれい」という意見が多く、これだけでみんな「とりあえずやってみたい」という気になったようです。

この記事はゲーメスト独占情報だったので、全体的には評判よかった記事でした。

では、そんなところで、また次号（か次々号？）で会いましょう！



ゲーメストNo.138（3月15日号）

主な内容

〈紹介、攻略したゲーム〉

餓狼伝説3、ヴァンパイア　ハンター、アウトフォクシーズ、水滸演武、ツインビーヤッホー！、X-MEN、バーチャファイター2、ギャラクシーファイト、真サムライスピリッツ、鉄拳、サイバーコマンドほか

〈付録〉

'95AOU最強ゲームはどれだ!?



（沖縄県　玉寄勇くん）

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第33回

気がついている人もいるかとは思うけど、近ごろ王子はMacで4コマを描いている。怪獣といえども、ハイテク好きなのだ。ところでプレステはどーなったのだろうか？ヒジョーに気になる…。



(北海道　ガオンイヤヤ君)



あかん、腰が・・・

K-1グランプリを控えて、我が輩は落ち着きがなかった。

そわそわ、そわそわと部屋中を歩き回り、何も手に付かないという状態。

こんなときは、大きく背伸びをしてリラックスをしたほうがいいだろう。

〝え～い！〟

バキッ。

〝ま、まさか!?〟

まるで悪夢を見ているかのようであった。

ギックリ腰。

何のために我が輩は命懸けのトレーニングをしてきたのだろうか。

「うあぁぁぁぁ～」

全身全霊の力を込めて大声を上げた。

その後は体中の力が抜けて、ペタリとその場に座り込んでしまった。

〝このままでは明日の試合がやばい！〟

我が輩は気持ちを落ち着けるために、ゆっくりと床の上に座った。

〝あまり無理をしないほうがいいな。しばらくすれば勝手に治るだろう。よしっ、こうなったら先日いただいたネオジオCDでもして気を紛らせるか〟

テレビのところまで恐る恐ると四つん這いになって進み、途中ゲーム置き場から餓狼伝説3とギャラクシーファイトのソフトを取り出した。

痛いのをなんとか我慢しながらテレビとゲームのスイッチを入れた。

〝う、映らない〟

我が輩は目の前が真っ暗になり、この世に生きていることを恨んだ。

〝なぜだ?なぜなんだ!どうしてゲーム画面が出てこないんだ〟

その答えは簡単だった。テレビの後ろの入力プラグにコードが接続されていなかったのだ。

コードをつなぐために、テレビの後ろに回ろうとした時だった。

〝ズキン。い、痛い〟

少し動くだけで腰が痛む。それでもゲームがしたい。

明日の試合を占うためにも意地と根性でコードを差し込むのだ。

「うりゃぁぁぁぁ～！」

ズボッ。

コードが刺さった瞬間、偶然にも腰が入った。

〝あぁ、神よ。あなたは何て慈悲深いのか〟

我が輩の目から自然と涙が溢れるように流れ出してきた。

〝今日はやめとこう。このまま何もせずに明日を迎えよう〟

ゆっくりと立ち上がり大きく背伸びをした。

いつのまにか外は暗くなっていた。

ポエム

「打つべし」
たん、たん、たん
どこかで誰かが打っている
一体何で打っている?
丸くて長くて大きくて
頼りになるのはこれしかない
便りがないのは元気な証拠

by　黄金魔術

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　29歳 格闘家 計4個の世界タイトルを保持。ファンクラブのお問い合わせは〒169新宿区高田馬場1-28-18和光ビル2F正道会館内怪獣王国G係に80円切手同封で

お便り募集中!!

八面六臂の活躍をみせる佐竹選手にはげましのお便り＆ご意見、ご感想などジャンジャンプリーズ！イラストなんかも募集しちゃうぞ！あて先は新声社天係。

「DOT PLACE No.5」

パズル

出題：APAPA

ドットプレイスも5回目だ。ドットパターンなら何でも問題になるってわけじゃないが、なかなか難しかったりするのだ。とりあえず皆も作って解いてみよ〜。

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、一マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、あるキャラが浮きだしたはずだ。そこでその『キャラ名』と、そのキャラの出てくる『ゲーム名』が今回の解答だ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、左から7列目の縦の列などは、上から2マスと、さらに22マス塗るわけだから、下から6マス目〜22マス目は、必ず塗ることになるわけだ。

解答ができたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、6月30日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1−11−4 藤吉ビル ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.5』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、智者不言（ちしゃはいわず）を実行してる5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、推理力と注意力で解くのだっ!!

Column clues (left to right, each read top to bottom):

Column	Clue
1	3 2 21
2	4 3 3 1 3
3	4 4 1 2 1 5
4	4 4 1 1 2 1 1
5	3 2 2 1 1 2 1 5
6	11 3 3 1 5
7	2 22
8	2 5 12
9	2 1 2 4 2 10
10	11 1 1 8
11	1 4 1 2 1 2 7
12	6 2 1 2 1 1 1 5
13	1 2 1 1 1 3 4
14	9 2 2 1 2
15	4 7 1
16	11
17	2 5 4 2 5
18	1 4 3 1 1 1 8
19	1 4 2 2 2 1 8
20	2 4 1 1 1 8
21	11 4 2 5
22	2 4
23	7 2 7 1
24	7 1 2 2 1 2
25	2 1 1 1 1 3 4
26	9 1 2 1 1 1 5
27	4 1 2 1 2 1 2 7
28	3 1 2 2 1 1 8
29	3 2 1 3 2 10
30	4 1 5 12

Row clues (top to bottom, each read left to right):

Row	Clue
1	14 15
2	10 1 1 2 11
3	6 1 1 1 1 2 1 2 5
4	3 1 2 1 1 1 2 1 2 2 1
5	1 1 1 1 1 2 1 2 1 2
6	1 2 2 1 1 1 2 1 2 1 2
7	1 2 3 5 2 2 3
8	1 13 2 2
9	3 7 11 2 1
10	11 4 4 4
11	10 2 2 3
12	1 1 3 2
13	1 3 2 1 1 2 1
14	1 3 1 1 1 1 1 1
15	1 2 1 2 1 1 1 1 1 2 1
16	1 1 1 1 2 1 5 1 2 1
17	3 3 1 1 1 1
18	2 2 2 1 2
19	2 1 3 5 1
20	1 2 4 1 1 4 1
21	1 3 3 1 2 3 2 1 2
22	9 2 1 1 2 2
23	1 4 1 1 3 1 1 3
24	1 3 5 1 1 3 1 1 4
25	1 5 2 3 2 4
26	1 10 1 5 1 5
27	1 1 9 1 5 1 6
28	3 9 5 6
29	3 10 5 7
30	3 11 5 8

当選者発表

前回の『点置き』No.4の正答率は、ほぼ100%。難易度アンケートは、VH7%・H16%・N40%・E21%・VE9%・無回答7%と、ややイージー寄りノーマル。

実は左から8列目の数字の5が3にミスってていた。すまぬうう。しかし、それにほとんど関わらない部分で、解答は出てしまったりするのであった（笑）。

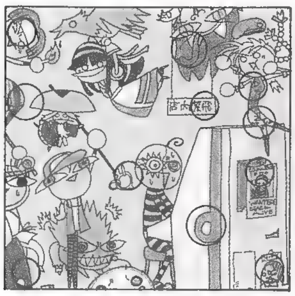
●当選者●

PN 吉村　耕君（神奈川県）
中島優人君（神奈川県）
高橋明弘君（埼玉県）
依田康孝君（長野県）
PN 告死天使さん（広島県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

S・REM君、ジャンル当たり。HINAさん、載る可能性下がる覚悟なら、カラーも可だよ。中島秀世さん、既存の考えや枠に縛られすぎるのはどうでしょうか？　うましかのろう君、パズル問題は常時募集中だよ。アイデアでも完成問題でも、パズルコーナーあてに送ってくれればOK。あおざかな君、確かにプログラムはパズル的要素アリだ。センスも問われる。ってわけで、今回はここまで。それじゃ、また再来週ぅ〜。

パズル本懸賞問題解答



てなわけで11カ所あったのだっ。

今月の残念賞



PN　NATOさん（大阪府）㊣
うにゅにゅう。今は就職難なんだぞぉ。笑えない人多数なネタよ。



PN　神宮亭彰五君（千葉県）
そのリョウコじゃねえってばさ（笑）。解答のゲーム名がナイゾ。



立岩　純君（熊本県）㊣
調べてみたら、原稿のミスだった。くぅ………（涙）ごめん。



PN　らいすた君（神奈川県）㊣
え〜っと………ガーゴル………だそうです。リプル追っかけ中。



PN　かみしろ慶君（埼玉県）
今号のM改ハガキはこれだっ。解答はキャラ名まで書いてね〜。



TVゲーム安売王 クローバー

受付時間 朝10:00～夕方7:00(水曜定休日)

☎06-649-5060

〒556 大阪市浪速区日本橋5丁目11-5

仕入れでお悩みの
小売店様大歓迎
新品・中古。
詳しくはTEL下さい!!

買い取りセール 箱説明書あるモノに限り

■5本以上まとめると買取り金額合計に1,000円アップ
■10本まとめると買取り金額合計にさらに3,000円アップで買い取り

買取り SFC 中古買取り

スーパーボンバーマン3	¥ 4,000
Jリーグエキサイトステージ95	¥ 4,000
川のぬし釣り2	¥ 3,500
初段位認定 初段プロ麻雀	¥ 4,000
スヌーピーコンサート	¥ 4,000
シンジケート	高価買取
シムシティー2000	高価買取
すーぱーなぞぷよ ルルーのルー	¥ 4,000
早指し二段 森田将棋2	¥ 7,500
スーパードンキーコング	¥ 4,000
スーパーリアル将棋PV	¥ 4,000
魔法陣グルグル	¥ 5,500
スーパーファミスタ4	¥ 4,500
実況パワフルプロ野球95	¥ 4,500
RPGツクール	¥ 6,500
ダービースタリオンIII	¥ 6,000
ウィニングポスト2	¥ 5,800
提督の決断II	¥ 7,000
パズルボブル	¥ 3,000

その他多数買取りしてます

3DO 買取

Dの食卓	¥ 3,000
リアルマージャン相性診断	¥ 3,000
紺碧の艦隊	¥ 3,500
リアル本体	¥20,000

その他買取りしてます

プレイステーション中古買取

PS本体	¥27,000
鉄拳	¥ 3,000
AIV	¥ 4,000
ヴィクトリーゾーン	¥ 2,500
ガンナーズヘヴン	¥ 2,800
ジャンピングフラッシュ	¥ 3,000
ミスランド	¥ 3,000
ゲームの達人	¥ 5,000
エースコンバット	¥ 3,500
アークザラット	高価買取
機動戦士ガンダム	高価買取
Falcata	¥ 4,000

その他高価買取中

セガサターン中古買取

セガサターン本体	¥27,000
バーチャファイター	¥ 3,500
デイトナUSA	¥ 2,500
パンツァードラグーン	¥ 3,000
バーチャルハイドライド	¥ 3,000
輝水晶伝説アスタリン	高価買取
三国志IV	高価買取
極上パロディウスだ	高価買取
完全中継プロ野球グレイテストナイン	¥ 3,000
スーパーリアル麻雀PV	高価買取
プリティーファイターX	¥ 4,000
ブルーシード	高価買取

通信販売 新作予約・新品販売20%～35%引き。2,000点以上の新品を(中古販売含む)そろえています。

■新作の予約キャンセルは発売日の5日前までにお願いします。■発送後のキャンセルは往復送料をいただきます。■18才未満の方は保護者の許可が必要です。■販売価格は変更する場合があります。

新作予約販売

……スーパーファミコン……

6月	エルファリアII	¥ 6,780
6月	本家サンキョーフィーバー	¥ 7,020
6月	アースワームジム	¥ 9,800
6月	忍たま乱太郎	¥ 6,660
6月	リトルマスター	¥ 6,730
6月	ガメラ	¥ 6,780
6月	ライトファンタジーII	¥ 6,730
6月	デアラングリッサー	¥ 7,120
6月	夜光中	¥ 7,130
6月	新日本プロレス公認95	¥ 7,780
6月	プロ麻雀極III	¥ 6,460
7月	できたてハイスクール	¥ 6,790
7月	史記英雄伝	¥ 7,120
7月	超原人2	¥ 6,050
7月	就職ゲーム	¥ 8,020
7月	エメラルドドラゴン	¥ 6,660
7月	甲子園4	¥ 6,470
7月	GOGOACKMAN2	¥ 6,460
7月	イースV	¥ 6,370
7月	学校であった怖い話	¥ 7,750
7月	Jリーグプライムゴール	35%OFF

………セガサターン………

7月	バトルモンスターズ	¥ 4,350
7月	平成天才バカボン	¥ 3,600
7月	将棋祭	25%OFF
7月	新忍伝	¥ 4,230
7月	球転界	25%OFF
7月	X-JAPAN	25%OFF
7月	学校の怪談	¥ 4,350
7月	リグロードサーガ	¥ 4,350
7月	実況パワフルプロ野球95	¥ 4,230
7月	クロックワークナイト	¥ 3,600
7月	マジックナイトレイアース	¥ 3,600
7月	真・女神転生デビルサマナー	25%OFF
7月	水滸演武	25%OFF
7月	X-MEN	25%OFF

スーパーファミコン販売

商品名	新品価格	中古価格	商品名	新品価格	中古価格
SFC本体セット(ケーブル、アダプター)	¥15,800	¥14,000	エスパークス	¥ 4,980	¥ 4,380
がんばれゴエモン3	¥ 6,480	¥ 5,480	ザラストバトル	¥ 1,980	¥ 1,900
エストポリス伝記II	¥ 4,580	¥ 3,980	スーパーファミリーサーキット	¥ 1,980	¥ 1,900
スーパー桃太郎電鉄III	¥ 6,380	¥ 5,280	魔法陣グルグル	¥ 7,560	¥ 7,280
ダービースタリオンIII	¥ 9,380	¥ 8,380	スーパーファイヤープロレスリングスペシャル	¥ 5,780	¥ 4,980
機動戦士ガンダム	¥ 6,660	¥ 5,980	3次元格闘ボールズ	¥ 5,780	¥ 5,280
クロノトリガー	¥ 5,380	¥ 4,380	新SD戦国伝大将軍列伝	¥ 5,780	¥ 4,980
スーパーエアダイバー2	¥ 5,980	¥ 5,280	スーパープラネットチャンプ	¥ 5,680	¥ 4,980
ロックマン7	¥ 4,380	¥ 3,980	ターフヒーロー	¥ 4,980	¥ 4,380
幽遊白書FINAL	¥ 6,380	¥ 4,980	ファーランドストーリー	¥ 3,980	¥ 3,580
ドラゴンボール突撃編	¥ 4,580	¥ 2,980	スーパーフィッシングビックファイト	¥ 3,280	¥ 2,980
レディーストーカー	¥ 3,480	¥ 2,980	ミッキーマニア	¥ 4,980	¥ 4,580
旧約女神転生	¥ 6,480	¥ 4,980	シヴィライセーション	¥ 7,980	¥ 7,380
三国志IV	¥ 9,480	¥ 7,200	キテレツ大百科	¥ 5,780	¥ 5,280
提督の決断II	¥ 9,480	¥ 8,680	パックインタイム	¥ 4,120	¥ 3,980
フロントミッション	¥ 5,980	¥ 4,980	フェーダ	¥ 3,980	¥ 2,580
宮地社長のパチンコファン	¥ 5,980	¥ 4,980	FF6	¥ 5,120	¥ 3,980
初段プロ麻雀	¥ 6,380	¥ 5,980	スーパーメトロイド	¥ 1,280	¥ 980
Jリーグエキサイトステージ95	¥ 6,580	¥ 5,280	スーパーレッスルズ	¥ 1,980	¥ 1,580
Jリーグスーパーサッカー95	¥ 4,580	¥ 3,980	HEIWAパチンコ	¥ 4,980	¥ 4,180
ラ・ワース	¥ 4,980	¥ 3,980	パーラーパーラー	¥ 4,980	¥ 4,180
川のぬし釣り2	¥ 6,280	¥ 5,980	スヌーピーコンサート	¥ 6,860	¥ 5,380
スーパーボンバーマン3	¥ 5,780	¥ 4,980	スーパー競馬2	¥ 8,260	¥ 7,080
第4次ロボット大戦	¥ 8,960	¥ 7,980	シンジケート	¥ 6,860	¥ 5,390
実況ワールドサッカー	¥ 6,450	¥ 5,480	バトルタイクーン	¥ 7,680	¥ 5,980
極上パロディウスだ	¥ 6,380	¥ 5,380	シムシティー2000	¥12,000	¥11,000
RPGツクール	¥ 7,450	¥ 7,280	すーぱーなぞぷよ	¥ 6,440	¥ 5,980
スーパートランプコレクション	¥ 6,380	¥ 5,380	早指し二段森田将棋2	¥10,430	¥ 9,200
スーパーリアルマージャンPV	¥ 6,660	¥ 5,980			
リジョイス	¥ 6,580	¥ 5,980			
大貝獣物語	¥ 5,980	¥ 4,580			

その他多数ありTELにて
価格は相場により変動致します。

セガサターン

	新品価格	中古価格
セガサターン本体	¥37,000	¥34,000
バーチャファイター	¥ 7,380	¥ 6,580
スーチーパイ	¥ 4,580	¥ 3,980
ランポ	¥ 5,980	¥ 4,280
パンツァードラクーン	¥ 5,300	¥ 4,500
デイトナUSA	¥ 4,980	¥ 4,200
輝水晶伝説アスタル	¥ 4,530	¥ 3,980
バーチャルハイドライド	¥ 4,530	¥ 3,980
三国志IV	¥11,000	¥ 8,980
スーパーリアル麻雀PV	¥ 7,480	¥ 6,380
グランチェイサー	¥ 4,530	¥ 3,980
完全中継プロ野球グレイテストナイン	¥ 4,530	¥ 3,980
極上パロディウス	¥ 4,800	¥ 3,980

その他多数あります。TELにて

プレイステーション

	新品価格	中古価格
PS本体	TEL	¥34,800
リッジレーサー	¥ 5,400	¥ 4,980
鉄拳	¥ 5,510	¥ 4,380
AIV	¥ 7,300	¥ 5,980
極上パロディウス	¥ 5,400	¥ 3,280
ガンナーズヘヴン	¥ 5,510	¥ 3,880
ジャンピングフラッシュ	¥ 5,510	¥ 3,880
ヴィクトリーゾーン	¥ 5,300	¥ 4,380

その他多数あります。TELにて

3DO

	販売価格
Dの食卓	¥ 5,980
紺碧の艦隊	¥ 6,600
スーパーリアルマージャンPIV＋相性診断	¥ 6,980
GEX	¥ 6,600
スーチーパイ	¥ 5,500
シックウエーブII	¥ 3,800
チキチキマシン猛レース2	¥ 6,500
デイドラス	¥ 7,800

その他多数あります。25%～

ネオジオCD・カセット

	新品価格	中古価格
CD本体	¥36,800	¥32,800
餓狼伝説3	¥ 6,160	¥ 4,980
ザキングオブファイター94	¥ 4,980	¥ 3,580
真サムライスピリッツ	¥ 5,800	¥ 2,980
ソニックウイングス2	¥ 4,760	¥ 3,580
ロボアーミー	¥ 3,770	¥ 3,500
サイバーリップ	¥ 3,770	¥ 3,500
クロススウォードII	¥ 3,980	¥ 3,280
風雲黙示録	¥ 5,720	¥ 4,980
パズルボブル	¥ 4,620	¥ 3,580
得点王3	¥ 5,300	¥ 4,280
ワールドヒーローズパーフェクト	TEL	
ソニックウイングス3	TEL	
カセット		
餓狼伝説3	¥25,800	¥19,800
真サムライスピリッツ	¥ 8,800	¥ 5,480
ザキングオブファイターズ94	¥21,800	¥16,800
得点王3	¥19,800	¥18,800
ダブルドラゴン	¥19,800	¥18,800
ワールドヒーローズパーフェクト	TEL	
風雲録	¥21,800	¥19,800

買い取り申し込み方法

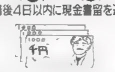
①クローバーの買い取りセンターへ電話をする



②申し込み書とソフトを入れ宅急便で送る



③到着後4日以内に現金書留を送ります



買い取り申し込み案内(注意事項)

まず電話で受付して下さい

1. まず、電話で買取商品を確認のうえ受付番号を聞いて下さい。
2. 申し込み書に記入して、ソフトと一緒に送って下さい。
3. 18才未満の方は保護者の署名と捺印して下さい。
4. らくがきやこわれた商品は送らないで下さい。(万一送ってきても返品できません。)
5. 箱、説明書、付属品のないソフトは、価格が下がります。
6. 同じソフトを2本以上送られると、価格は下がります。
7. 返金手数料は合計金額より差引となります。
8. 返送料はお客様負担となります。

---------- キ リ ト リ ----------

買取申し込書(かいとりもうこみしょ)(保護者承諾書) G6 受付番号

フリガナ お名前		電話	
フリガナ 住所 〒			
生年月日 大・昭・平 年 月 日	年令 才	保護者のお名前	㊞
売りたいソフト			

ファミコン・スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

買いとり申し込み書はコピーでもかまいません。

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人(つまり君)の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN CORNER

選評：APAPA

読んだ人が購入をやめてしまうような紹介はよくないという意見もある。しかし、ここは単に多く売るための場ではなく、望む人に望むものを紹介する場なのだ。だから、選評をみて買わなくなる人がいてもいい。選評とは「作り手への注文」であり「購入者への覚悟のススメ」なのである。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、7月29日発売号締め切りは6月20日、8月30日発売号締め切りは7月20日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

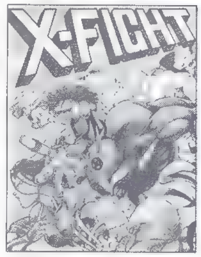
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「○月○日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れまで」）
⑥本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。必ず「○月△日号までに掲載希望」と表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです

X-FIGHT



秘密結社シャドルー発行、A5判38頁オフ、表紙&巻頭6頁カラー。800円の無記名小為替+190円切手にて。
「極力「アメコミ」を目指した分、価格がハンパじゃなくなってしまいましたが、読みごたえはナカナカのものと思っとります」
短編ギャグばかりのせいか、やや食い足りない感があるが、アメコミ風タッチとギャグの兼ね合いなど、レベルは高い。アメコミX-MENファンなら思い切って買っちゃおう。
（〒635 奈良県大和高田市幸町5-4-211 パロディ内 X-FACTORY）

怒髪天丼



XANTHUS発行、B5判60頁オフ、表紙2色。500円の無記名小為替+270円切手にて。通販申込の受付は8月上旬まで。
「オールキャラギャグオンリー1本です。先着20名様におまけ本つけます」
4コマ&ショートギャグ本。ややまとまりすぎで、読み手を乗せてしまうパワーに欠ける面があるが、達者度は高く、価格面からもオススメできる。
（〒181 東京都三鷹市下連雀1-12-18 ハイツ木村206 石川方「怒髪・GM」係）

FULL MOON



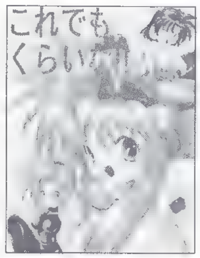
古賀イル個人誌、A5判44頁オフ、表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手にて。
「ギャグ、シリアスの、ほのぼのありのヴァンパイア本です」
デミ、モリ、フェリ、ガロの登場が多め。画力はまだ不足だが、温かいキャラが描けていて、よい印象が残る。
（〒567 大阪府茨木市星見町20-26 古長純子）

KOF '95



夢楽堂発行、A5判52頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替+240円切手にて。
「あったらコワイKOF95本。とにかく笑ってね」
日本チームを中心に、全チームなぎたおしのギャグストーリー。しっかり読める本。
（〒410-13 静岡県駿東郡小山町用沢189-10 夢楽堂）

これでもくらいな!!



あるるかん発行、B5判24頁オフ、表紙カラー。300円の無記名小為替+190円切手にて。
「格闘ゲームの本です。うすぺたい本ですが愛はこもってます。女の子キャラ中心です」
1~2頁ギャグ本。ネタは浅いが、キャラのかわいらしさポイントは高い。
（〒544 大阪市生野区巽南1-14-7 南田香里）

NEO-FIGHT



兄弟船発行、B5判32頁オフ、表紙3色。500円の無記名小為替にて。
「SNK格闘ゲーム（真侍魂・KOF・餓狼（SP））がメインのギャグ本です」
内容は表紙とイメージが違ってギャグオンリー。慣れたタッチでパワーもある。
（〒920-03 石川県金沢市畝田東3-159-3 藤田直子）

闇夜の風の音



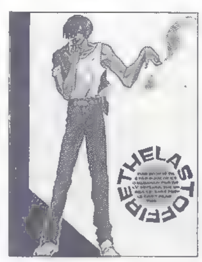
銀色王国発行、B5判36頁オフ。350円分の無記名小為替+270円切手で。
「表紙はシリアスですが中身はオールギャグです。透♡真理な本です。ギャグ「かまいたち」がお好きな方に」
荒木飛呂彦（JOJO）入り気味の「かまいたちの夜」1頁ギャグ本。
（〒867 熊本県水俣市袋351-2 坂本方「G」係）

TARGET



CANCER-O²発行・個人誌、A5判30頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替+70円切手にて。
「『闘神伝』ギャグ本です。自分では楽しく作ったんですが……どうでしょ？」
ウリはかわいいキャラ。とはいえマンガ熟練度も高い。
（〒181 東京都三鷹市下連雀3-10-3-203 大崎昌代）

THE LAST OF FIRE



左右田一平発行、B6判172頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。
「京のH本。テリー×京と紅×京に偏ってしまいましたが、読みごたえはあると思います」
頁数たっぷりの京受け本。18歳未満の方はご遠慮を。
（〒812 福岡県福岡市博多区千代1-30-24 ラ・レジスタンスト福岡県庁前519 福岡直美）

スケアクロウ



Vichicalist発行、B5判88頁オフ、表紙2色。900円の無記名小為替にて。
「なぜかVAMPとガンバードの18禁本。とりとめなくてスイマセン」
不道徳感の強い日本。モリガン、レイレイ、マリオン等。天真爛漫系H反対派の人向き。18歳未満の方はご遠慮を。
（〒114 東京都北区堀船2-27-2-1011 鈴木真琴）

お侘び：6月30日号掲載の「彼女」の住所を 〒369-12 埼玉県大里郡寄居町寄居郵便局留 に変更させていただきます。ごめんなさい。

伝言板

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して一カ月以上も返事が無い場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお…

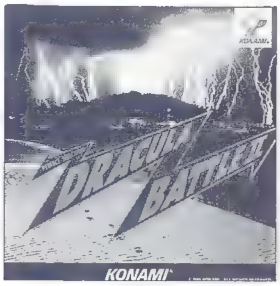


闇に集いし者、跳躍す…

WORKS THEN MAN DISC BOX

今号の新作情報

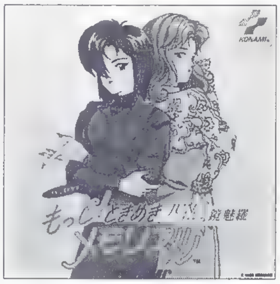
パーフェクトセレクション ドラキュラバトルII



1995年6月21日発売
キングレコード
CD：KICA−1162
価格：¥3000（税込み）

ドラキュラバトルが1年ぶりに帰ってきた！今回の作品もハードロックにアレンジされ、ドラキュラサウンドを10曲収録している。アレンジを担当したのは先頃国内外でのツアーを終了したばかりの『LOUDNESS』のベーシスト・柴田直人氏。今回もゲストとしてギタリスト3人とキーボード1人が参加し、パワーアップしたドラキュラサウンドを演奏してくれるぞ！ドラキュラシリーズ、未だ不滅！

もっと！ときめきメモリアル JUN.（ジューン）〜featuring鏡 魅羅〜



1995年6月21日発売
キングレコード
CD：KICA−7662
価格：¥2800（税込み）

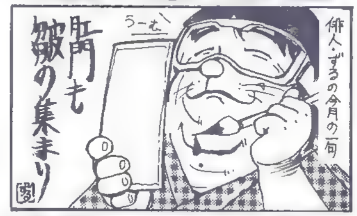
「ときめきメモリアル」が、ステレオラジオドラマとして、4月より文化放送、東海ラジオ、山梨放送で流れることになった。今回の作品はそのラジオで流れたものを収録した第1作となるもの。収録内容は、入学時のできごとが中心の第1話から第4話までの4話分のステレオドラマと、紐緒結奈と鏡魅羅の歌。フィーチャートラックには、鏡魅羅のショートダイアリーとセリフ集あり。長沢ゆりも出演！

ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル



1995年5月31日発売
新声社
VHS：GV−16
価格：¥5800（税込み）

5月3日に行われたヴァンパイアハンター大会収録ビデオ。大会のハイライトを中心に、ブロック決勝よりすべてを完全収録！



ずるずる

今年も早いものでもう6月。衣替えの時期。とくに意味はないけど、6カ月、待ってました。長いスキーシーズンも終わり、さあ次の冬に向けて貯金するために節約の日々が始まる！なんか知らんが体重も増えちゃったし、ちょうどいいや！でも好きな旅行は行くよ。ウィークエンドフリーキップで東北を大爆走！どのCD持っていこうかな。

TOP10 5/1〜5/15㋖屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	1	134	餓狼伝説3	PC	PCCB-179	1500円
	2位	2	62	バーチャファイター2	TE	TYCY-5410	2000円
	3位	3	36	X-MEN	SM	SRCL-3120	2000円
	4位	4	34	ギャラクシーファイト	PC	PCCB-177	1500円
	5位	6	32	ダライアス外伝	PC	PCCB-166	2000円
	6位	7	31	ラジオキャンバス2	KR	KICA-7657〜8	3800円
	6位	9	31	リッジレーサー2	VE	VICL-15031	1500円
	6位	5	31	リッジレーザー	VE	VICL-15038	1500円
	9位	7	30	レイフォース	PC	PCCB-153	2000円
	10位	-	28	水滸演武	PC	PCCB-180	1500円
ビデオトップ10	1位	1	394	バーチャファイター2	SS	GV-15	4800円
	2位	2	30	バーチャファイター エターナルバトル	TE	TYVY-5006	4800円
	3位	3	10	鉄拳	VE	VIVL-147	4900円
	4位	5	9	ヴァンパイア	SS	GV-12	6800円
	4位	3	9	バーチャファイター2	TE	TYVY-5004	4900円
	4位	6	9	真サムライスピリッツ	SS	GV-14	4800円
	7位	8	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SS	GV-13	6500円
	8位	6	5	ストリートファイターIIザ・ヒストリー	SM	SRVW-1713	5500円
	9位	-	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	PC	PCVP-11571	4800円
	10位	9	3	スーパーストリートファイターIIX	SS	GV-9	7000円

KR：キングレコード　SS：新声社　SM：ソニーミュージックエンタテインメント
TE：東芝EMI　VE：ビクターエンタテインメント　PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオトップ10

CD編

ニュータイトルがなかったせいか、順位に大きな変動がなかったようだ。

上位は変わらず対戦格闘。いつもと変わらないが、シューティングはタイトーが入っている。

ドライブはセガがいなくなり、リッジ系のみとなった。

ビデオ編

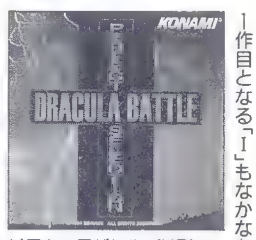
非常に強いVF2。増刊もそうだが、ビデオもかなりの数売れている状態。しばらくは一番上にいそうだ。

ビデオもあまり変動がないが、ストII関係がかなり弱くなってきているのが気になる。ZERO、アニメの登場でまたひと波乱起きる?!

今号のオススメタイトル

オススメCD

パーセレのドラキュラバトルIIを上で紹介したが、その1作目となる「I」もなかなか。



ドラキュラバトル（KR）

もともとハードロック系の性格をもっていたドラキュラシリーズのサウンドを、より洗練させ、より完成されたものに仕上げた点がいいよね。

コナミの曲ってノリノリ系のものが多いけど、このドラキュラ系はさらにノリノリ！

そのノリそのままで、ニューシリーズが出て欲しい！

オススメビデオ

今までにない売れ方をしているVF2のビデオが今回のオススメ。

ひとつの時代を築いたストIIとはやや支持のされ方が違うようで、キャラ人気よりも、プレイする楽しさが上というところに売れる原因があるのではないだろうか。

支持する年齢層も他の対戦格闘より上というのも注目点。

いかに使いこなすか、ちょっとマニアックな点もいいいね。



バーチャファイター2（SS）

GAMEST PRESENTS

松本梨香の

ゲーマーズナイト

番組スタッフダイヤグラム、結果は当然のごとく梨香様がダントツでトップ。基本性能の高さもあるが、やはり苦手キャラがいないこと、無敵技（梨香フラッシュ）があることが大きい。2位は、男・さわたり。理由は言うまでも無い。ちなみに、ドンケツは　やっぱし渕健でした。やーねえ。

梨香様、番組出演者の紹介ときたとこで、締めは裏方のイントロヂュースッス。

愛の貴公子

田渕健康

主にラフ台本の作成に従事する。背は短いが毛は長い。アディダス・ラヴなベストガイである。例えるなら一筋の流れ星って感じ。

長崎生まれ。

もともと多方面にわたり活躍する男ではあったが、ついにTBSに顔パスで入れるまでに成長をとげた。

一見飄々然としているのだがその実、読者からの「小鉄はどうした」の抗議に、小さな胸を痛めている。

あと、よく女の子と間違えられるのも悩みのタネらしい。ざまを見よ。





踊らないダンサー

みね

マウント二田の唯一の配下、それがダンサー・みねだ。

こやつの主な役割は素材集め。誤聴の園の音素材、毎回かける曲のCDの確保などがそれである。

特徴としてはいろいろあるが、女グセの悪さは特筆もの。頼むよみね。できちゃってからじゃ遅いよ、ホントに。

そのくせ男のほうも結構いけるらしいとの噂も。両刀使いかよ、オマエ。



孤高の詩人

マウント二田

マウント二田

いわゆるひとつのゲーメストラジオ担当、窓口である。

ラジオ以外ではダンサー・みねを率い、いわば独立部隊としてビデオ制作方面、ゲーム大会AV係などで暗躍しているらしい。機械に弱い。

その素性はいまもって明らかにされていないが、朝岡実嶺のファンであったということはつかめている。こわくて強い女性に憧れているらしい。



ヤリ投げ名人、梨香選手。
オレのハートも射とめてくれい。



ゲーマーズナイトドッキングクイズ（仮称）のお知らせ

来たる6月17日、6月24日、7月1日放送のゲーマーズナイト、さらにゲーメスト7月30日号（6月30日発売）のこのコーナーで、1問ずつ（計4問）クイズを出題します。

それら4つの答えを葉書に書いて番組宛てに送ってください。全問正解すると、とてつもなくゴージャスなプレゼントが当たります！（正解者多数の場合は抽選となります）ふるって参加してください。

6月30日号の大張正己サイン会で書泉ブックマートの電話番号が間違っておりました。03-3294-0011に訂正させていただきます。

好評オンエア中！「ぽっぷるメイルパラダイス2」

君はTBSラジオでオンエア中の「TARAKO　ファルコム　ぴーヒャララ」という番組を聴いているかな?その中で流れていたラジオドラマ「ぽっぷるメイルパラダイス」の第2弾がオンエアされることになった。今回はそのアフレコ風景をお届けしよう。

5月の某日曜日、午後7時からという時間にもかかわらず、出演者の皆さんが元気にスタジオタバックに集合した。

この日の出演者は主役メイルの林原めぐみさん、メイルとパーティーを組むタット役の結城比呂さん、同じくガウ役の冬馬由美さん。レギュラーとして登場しているコーム役の椎名へきるさん、愛と正義と平和の使徒（笑）ブラッキー役の置鮎龍太郎さん。それに加えて今回メイル一行のニセ者としてナイル、トット、ダウというキャラクターが登場し、それぞれTARAKOさん、岩永哲哉さん、矢島晶子さんという充実した顔ぶれが揃った。



総勢15名のこの日、集合当初は「久しぶり～」という会話がちらほら聞こえてくるほどの和やかな雰囲気だったが、収録が始まると緊張感と共にスタッフ全員の熱気がスタジオ中にあふれていった。

今回のストーリーは、メイル一行がプラムタウンを中心とする舞台で、ニセ者であるナイル一行に振り回され、そこにまた話をややこしくするブラッキー兄妹が加わる、というドタバタギャグ。

ドラマは現在、放送中で、6月10日(土)から全4話。8月23日にはこのオンエア分とおまけを収録して、キングレコードから発売される予定だ。

アフレコ終了後、メインの皆さんから一言ずつコメントをもらったぞ。林原「このメンバーでずっと続くといいなと思います。ゲストも芸達者な人ばかりで、その相乗効果もあって、楽しかったです」

結城「キャラが増えたせいか出番が少なかったです」冬馬「今までにないガウ、というのに挑戦してみました」置鮎「爆弾がなくなると幼児退行するという設定は、今日初めて知りました(笑)。でも違ったブラッキーが演れてよかったです」椎名「相変わらず生き生きとしてて、とてもいい気持ちでした。アドリブやりたい放題って感じでしたが、私はそれがまた光っていて、私はその波にのってサーフィンしているようでした」TA「番組ではいつも聴いているだけでしたが、やってみると楽しい楽しい。久々の人間の女性の役だったのでよけい楽しかったです」岩永「結城さんのようになりながらもまたそれとは違う、少しニヒルな感じで演じました。今度はタットと会話ができたらいいですね」矢島「楽しかったダウ(ダウの声で)ー」



皆さん、お腹が空いているところをどうもありがとうございました。

ちなみに私のオススメは長島さんと矢島さんのアドリブ部分である。それがどこかは君が聴けばわかる…と思う。

(ツジー)

ゲームとおしゃれにうるさいキミに…!?

以前、このコーナーで「ゲームソウル」っていう渋谷のお店紹介したの覚えてる?ゲームキャラのシャツやら小物なんかを扱ってるお店。思い出した?

夏休みがとっても待ち遠しい僕らだけど、アパレルの世界ではすでに季節は秋ー冬!!ソニックのトレーナーやらストⅡのウインドブレーカーなどの新製品が勢揃いーこれら〝デジタル・ヒーローズ〟ブランドの発売元・ソニー・クリエイティブプロダクツでちょこっとお話を聞いてきました。

秋・冬物だけに、トレーナー(3500円～)は落ち着いた黒が基調。ストⅡ、バーチャ、インベーダーのほかに、今回は新しくヴァンパイアも仲間入りした。し、しぶい。明るい感じのパックマン(3900円)なんか、相変わらずとぼけたかわいさ出してるじゃん。

これらの商品は8月下旬から「ゲームソウル」で手に入るそうです。もちろん、Tシャツや腕時計などの小物も新製品が発売中だよ。最近では輸入もののソニックのスケボーが人気あるんだって。それから衣類では冬に向けて、一年中通して、と便利なニットキャップが良さそうです。

これらの商品、デザインがイイから、とかパックマンがかわいいっていうんで、ゲームをあんまりやらない女子中・高生が買っていくことも多いんだって。でも僕らだって見逃せないよね、ブロック崩しのTシャツとかさぁ。ゲームはもちろん、おしゃれにもうるさいってキミには、ぜひオススメなのだ。衣類に関しては最近「ゲームソウル」以外にも取扱店を全国に増やしてるそうなので、遠方のキミもジーンズ屋さんなんかで探してみてね。

今回もプレゼントがあります。本誌プレゼントページを見てね。

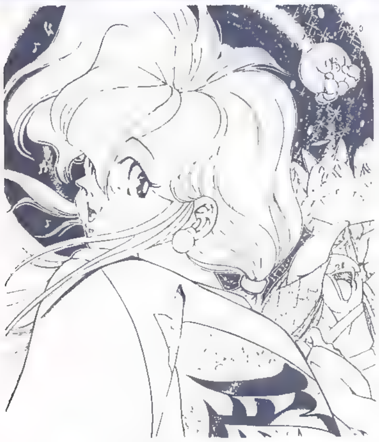


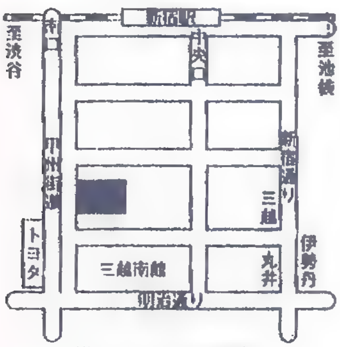




INFORMATION

まんがの森・新宿店で極パロ原画展開催中!!





Tel.03-3341-0921

コナミの人気シューティングゲーム「極上パロディウス」が「コミックゲーメスト」誌上で大暴れしてるの知ってる?岩尾奈美恵先生の手によるこの作品、6月10日には弊社からコミックスの第一巻として発売、絶賛オンセールって感じなんだよね(定価850円)。

それを受けて、現在、まんがの森・新宿店では「極パロ」コミックスの原画展が行われているのだ。

岩尾タッチのキュートなひかるちゃん、それからタコスケやミカエルたちを"生"で目にする大チャンス。開催期間は6月17日までなので、お近くの人はもちろん、遠方の人も急いでほしいぞ。

場所については地図参照!まんがの森・新宿店4Fのイベント会場にて、時間はPM1:00から6:00まで!

みんな来てみろリン、なんちゃって。

パソ通やんならセガネットにアクセス



ゲームに限らず、欲しい情報をパソコン通信で得てる人って、結構多いよね。パソ通で「セガ・ファンクラブ」にアクセスした人もいると思うんだけど、それらセガのパソコン通信サービスがリニューアルされた、というお話です。

今、のぞいて見ることのできるセガのパソ通サービスってどんなのがあるんだろう?たとえばニフティの「セガ・フォーラム」ではこんなコーナーにアクセスできます。

投稿モノ、ファン同士の楽しいおしゃべり「セガ・ファンクラブ」、気になる新作ソフト、VFイベントなどの情報盛りだくさんの「セガ・ホットインフォメーション」、VFシリーズでおなじみAM2研のスタッフがプロデュースする「バーチャサーブ」、最新ソフトをムービー(動画)でチェックできるWIN用、Mac用「ライブラリ」、モニターの壁紙にも使える未公開グラフィック集のコーナーなどなど、これらがパソ通で楽しめるというワケです。

ほかにも「サターン」「アーケード」コーナー、「ゲーム情報局」なんかもアリ。また「サターン版デイトナUSAタイムアタックコンテスト」のコーナーなんかがあったりして、詳しくはアクセスしてみてのお楽しみ!?



現在セガのパソコンサービスが利用できるのは次の4つのネット。さっそくアクセスしてみよう!!

問い合わせ

●NIFTY・
セガフォーラム
「NIFTY」メンバーサービス部
03(5471)5806
平日9:00〜19:00
土曜9:00〜17:00
日・祝日休み

●PC-VAN・
セガゲームステーション
「PC-VAN」事務局
03(3454)6909
平日9:00〜17:00
日・祝日休み

●PEOPLE・
セガゲームステーション
「PEOPLE」事務局
0120(860)864
9:00〜18:00

●K・NET・
ゲームバスターズ セガコーナー
「K・NET」事務局
045(662)2470
平日9:00〜17:30
土・日・祝日休み

大盛況!コスパ3開催!!

おなじみ−コスパ−inゴールドも今回で3回目。5月5日に行われた「コスパ3」はこんな感じだった!

5月5日。今回のコスパは正午にスタートした。集まったコスプレイヤーの数、なんと800人以上!更衣室は大さわぎだし、もんのすごい熱気の中、5時間以上にわたってイベントが繰り広げられたのだ。



参加者にはSNKキャラやゴウカイザーのコスプレが目立つ中、今回もコミック、オリジナルなど、思い思いの工夫を凝らしたコスプレが多かった。





毎回、足を運んでいるゲストの大張正己氏も、コスプレ美女に囲まれて大満足!!のご様子。「コスプレのレベルって毎年上がってるよなぁ」とのコメントをいただけました。

さて、今回もコスプレコンテスト、「ダブルドラゴン」のゲーム大会と盛り上がったワケですが、次回のコスパは9月3日に予定されているとか。あの大型ディスコ・ベルファーレを会場に2000人のコスプレイヤーが乱舞する予定なのだ。

今からならも一十分、間に合う。次回はキミも「コスパ」に駆けつけろ!

すばらしい本屋さん112軒

グレート本屋さんリスト ゲーメストバックナンバー常備店

■北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105

■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-8-8 1F
☎03-3251-3100
●書泉ブックタワー
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビルＩF
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●文星堂駅前店
東京都品川区大崎3-6-17
☎03-3492-5160
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武富士ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル1F
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスⅡ1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●静雲堂書店
神奈川県藤沢市藤沢561
☎0466-25-6316
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●ソフマップ大宮店
埼玉県大宮市桜木町2-1アルシェ1F
☎048-648-2011
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄■堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市東明3-1-17
☎025-287-2236

■東海地方

●エイチ・ビー
静岡県浜松市佐鳴台5-22-10
☎053-454-7898
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●WAVE豊橋向山店
愛知県豊橋市佐藤町オノ町70-1
☎0532-64-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作４丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館2F
☎078-392-0293

■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西1
ポッポ街2F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-33-3666
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3525

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●北九州ソフト開発パーティ（ゲームセンター）
福岡県行橋市中央2-25諸方ビル2F
☎093-436-2779
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町7-8ジャスコ6F
☎0956-25-3040

書店（帖合）印

部数　冊

ゲーメスト

No.64　No.77　No.84　No.90　No.91　No.94　No.97　No.99　No.105　No.108
No.112　No.114　No.120　No.123　No.125　No.129　No.130　No.134　No.136　No.137
No.138　No.139　No.140　No.141　No.142　No.143　No.144　No.145

ゲーメスト単行本

ストII　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
ネタ帳'95	定価880円
ゲーメストのパズルだよ!!	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円

●お求めの号に○を

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

スーパーリアル麻雀PV アンソロジー　定価780円	冊
ヴァンパイア　アンソロジー　定価780円	冊
ヴァンパイア　アンソロジー② 定価780円	冊
SSティッガー②　都築和彦　定価980円	冊
真サムライスピリッツ 4コマ決定版②　定価580円	冊
豪血寺一族2 4コマ決定版　定価580円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ③ 定価580円	冊
KOF'94　4コマ決定版 定価580円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー 定価780円　しろー大野　大張正己	冊
ヴァンパイア　4コマ決定版 定価580円	冊
龍虎の拳　画 天獅子悦也　作 とみざわし 定価980円	冊
龍虎の拳2　天獅子悦也 定価680円	冊
餓狼伝説2 ②　MONDO恵 定価680円	冊
速攻生徒会　小川雅史 定価500円	冊
豪血寺一族②　貫城律 定価980円	冊
海底大戦争　夏元雅人 定価850円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94外伝　津雲幻一郎 定価850円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト　鷹岬諒 定価550円	冊
ハイスクールガーディアン　中井戸かすみ 定価980円	冊
究極戦隊ダダンダーン②　伊藤霊一 定価980円	冊
極上パロディウス　岩尾奈美恵 定価850円	冊
ストリートファイターIIコミック アンソロジー②　定価780円	冊

月　日

株式会社　新声社

ゲーメストワールド『こんなコーナーを作ってよ!』

キミが考える、ゲーメストワールドでやってほしいことを書いてください（イラスト付きOK）。

ゲーメストワールドへの投稿、ご意見、なんでもどーぞ!

キリトリ線

◆GAMEST◆7月15日号プレゼント◆

◆164ページのゲーメスト7月15日号プレゼントのアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

1:今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
[　　　　　][　　　　　][　　　　　]

2:今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
[　　　　　　　　　　　　　　　　]

3:今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
[　　　　　　　　　　　　　　　　]

4:もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は攻略記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
[　　　　　　　　　　　　　　　　]

5:あなたがもっている家庭用ゲーム機を教えてください(以下のものにマルをつけてね)。
スーパーファミコン　PCエンジン　メガドライブ（スーパー32X）　PC-FX
プレイステーション　セガサターン　NEO・GEO（CD）

6:今、熱中しているゲームは何ですか?[　　　　　　]

7:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?[　　　　　　]

8:ゲーメストの攻略内容はどう思われますか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　　　）

9:今号の広告で一番よかった会社はどこですか?[　　　　　　]

10:今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。[　　][　　]

11:あなたのご意見ご自由に(P.N　　　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品	定価	数量
餓狼伝説2	定価 6,000円	本
ワールドヒーローズ2	定価 6,000円	本
サムライスピリッツ	定価 7,000円	本
餓狼伝説2最強バトル	定価 6,000円	本
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
スーパーストリートファイターII	定価 6,800円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2JET	定価 6,500円	本
極上パロディウス	定価 6,000円	本
ヴァンパイア	定価 6,800円	本
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本

お名前	
お電話	
条件	買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL
FAX（　）

部数	冊
条件	書名
担当者	
定価	
回	巻

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル3F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

（7月15日号）

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　　　　）	
※都道 府県	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　　　　⑥その他（　　　　　　）	
ご希望の賞品名とその番号	
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※ ①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－4－9
松苗ビル2F

株式会社　新声社

ゲーメストワールド編集部 行

（ふりがな） お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）※
（ふりがな） ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　　　　）	
※都道 府県	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　　　　⑥その他（　　　　　　）	

※の部分は○でお囲みください

すばらしい書店さん紹介

大阪市阿倍野区
福家書店 あべのベルタ店

大阪の天王寺・阿倍野地区は若者の街として発展している所です。

その阿倍野が昨年11月に、敷地面積が広がり、マニアックな専門店としてOPENしました。

ゆったりした店内には、見渡す限り、攻略本、写真集、ビデオ、ほかには格闘技系や、美少女ゲーム系の雑誌など、マニアックな商品もずらりと並んでいます。自信

ぜひ一度いらして下さい。

を持ってお薦めします。



こだわった店作りだ

「すばらしい本屋さん」になりたい書店様へ

ゲーメストバックナンバー常備店「すばらしい本屋さん」の仲間入りをお待ちしています。また、すでにバックナンバーをそろえている書店様はご一報ください。リストへお名前を加えさせていただきます。

担当　営業部　加藤剛
TEL　03(3293)9326

すべてのゲーマー必携の書ここにあり!!
バックナンバーリスト

現在在庫がある希少なゲーメストバックナンバーを紹介するぞ。購入方法は、①右のページにあるすばらしい本屋さんに直接買いにいく、②近くの本屋さんに注文書（ついているハガキに欲しいNo.を記入）を持っていく、③東京、大阪のゲ屋に直接買いに行く（場所はP121参照）など数パターンある。全号収集した豪の者こそ、真のゲーマーといえるだろう。さあ、売れ切れる前に買い集めよう！

No64（'91年10月号）1000円　増刊　ストII
（付録）描き下ろし巨大ポスターつき
No77（'92年9月号増刊）1200円　増刊　ストIIダッシュ
（付録）ストIIダッシュポスターつき
No84（'93年2月号）500円　第6回ゲーメスト大賞
（付録）CAPCOMポストカードブックつき
No90（'93年5月号）530円　AOUショー'93
No91（'93年5月号増刊）1200円　増刊　餓狼伝説2
（付録）大張正己描き下ろしポスターつき
No94（'93年7月号）530円　ワールドヒーローズ2
No97（'93年3月号増刊）580円　増刊　コミックゲーメストvol.4
No99（'93年9月号）1200円　ワールドヒーローズ2
（付録）選べるマッドマン特大ポスターつき
No108（'94年2月号増刊）1280円　増刊　スーパーストII
（付録）スーパーストII特大ポスターつき
No112（'94年4月号増刊）1280円　増刊　ギャルズアイランド3
（付録）ギャルズカレンダーつき
No114（'94年5月15日号）500円　スーパーストIIX
No120（'94年7月19日号）1280円　増刊　スーパーストIIX
（付録）スーパーストIIXポスターつき
No123（'94年8月号増刊）1280円　増刊　ワールドヒーローズ2JET
（付録）ワーヒー2JETポスターつき
No125（'94年9月号増刊）1280円　増刊　極上パロディウス
（付録）こいつ&あいつペーパークラフトつき
No129（'94年10月30日号増刊）1380円　ヴァンパイア
（付録）ヴァンパイア　スペシャルポスター
No130（'94年11月15日号）530円　X-MEN
No134（'94年12月30日号）530円　バーチャファイター2
No136（'95年1月30日・2月15日合併号）550円　X-MEN
（付録）'95ゲーメストカレンダー
No137（'95年2月28日号）550円　ツインビーヤッホー！
（付録）鉄拳マニュアル
No138（'95年3月15日号）550円　ヴァンパイアハンター
（付録）'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!
No139（'95年3月30日号）500円　ストリートファイターZERO
No140（'95年4月15日号）500円　ヴァンパイアハンター
No141（'95年4月30日号）530円　ヴァンパイアハンター
No142（'95年5月15日号）500円　ヴァンパイアハンター
No143（'95年5月15日号増刊）540円　ゲーメストワールド
No144（'95年5月30日、6月15日合併号）550円　ヴァンパイアハンター
（付録）餓狼伝説3ガイドブック
No145（'95年6月30日号）550円　ストリートファイターZERO
（付録）PERFECTVI
No146（'95年7月15日号）550円　ドラグーンマイト
（付録）ゲームメーカー就職情報最前線'96



（東京都　トーセンアタール氏）

ハイブリッド
グッズ取扱店

アルケミックス コスモタワー店

皆さんこんにちは。大阪南港WTCコスモタワービルにオープンしたアルケミックスコスモタワー店です。

当店では、キャラクター商品はもちろん、書籍・コミックやCD・LD、家庭用ゲーム機のソフトを扱っています。

さらに「ヴァーチャルワールド」のバトルテック、レッドプラネットともに稼働中です。

このように私たちはゲームを中心に「トータルゲームショップ」として幅広く頑張っています。近くにお寄りの際はぜひご来店ください。



●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●ウウム　大田本町店
群馬県大田市本町20-19
☎0276-25-4585
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466
●イエローサブマリン新宿店
東京都新宿区西新宿1-18-14はしばビル3F
☎03-3354-2264
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラボートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●TOYOANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5栄長谷川ビル2F
☎05-2251-2588
●㈱アルケミックス　コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●スタンバイ　Ver.5
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3恵美須町MTビル2F
☎06-641-5590

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ

ハイブリッドなゲーメストグッズ、消しゴムから、コスプレ用の衣装までいろんなゲーム関連グッズを用意しております。こんな商品を置いていただけるお店さんは、ご連絡下さい。

担当　営業部　岩永明紀
TEL　03（3293）9321

スコアを出しにゲーセンへ行こう!

狙うぞ ハイスコア!! 2

掲載店募集を〆切ます!と載った号が発売された直後、それまでポツンポツンだった応募が急増!いきなりこんなに多くなりました!

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松 2 - 3 -18　☎(0196)62-8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーストリートファイターⅡX	1,774,300	スグル元気か? DHP	1CALL リュウ
2	スーパーストリートファイターⅡX	1,353,400	Y・Kファンクラブで 木幡・JOE太郎	1CALL フェイロン
3	ヴィマナ (連なし)	3,892,230	調布のT・Sみてたら電話くれ M.O	354%
4	エレベーターアクションリターンズ	999,900	大日本回せ回せ党岩手県支部長 BLT	カンスト達成 1ミス イーディ
5	パズルボブル	27,304,430	ETE 目標3千万	27面
6	レイフォース (連なし)	6,624,900	FJB-K.T	1CALL
7				
8				
通信欄	今回から登場の、岩手大学そばの「タイトーイン 725」です。ほかには、VF2、ハンター、餓狼3、鉄拳、などありますので、ハイスコアを叩き出してくださいませ!! by 店員BLT			

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町 8 - 5　☎(0188)37-0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー	2,166,840	マリ姉好き好き 琴國里	ノーマル 残×エ0 ALL
2	エレベーターアクションリターンズ	688,000	EGG	イーディ 残×1 ALL
3	サイバーボッツ	453,100	うーちゃん	ガウェイン プロディアALL
4	サイバーボッツ	577,900	うみ男	サンタナ サイクロンALL
5	サイバーボッツ	534,300	なかぢ	バオ・マオ サイクロンALL
6	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,890,800	200万まであと少しか? ⓢTM	Ⓖノーマル Ⓢノーマル
7	ヴァンパイアハンター (ドノヴァン)	1,493,000	ひで	Ⓖノーマル Ⓢターボ
8	ヴァンパイアハンター (モリガン)	1,691,600	うーちゃん	Ⓖノーマル Ⓢターボ
通信欄	ツインビーヤッホーやっと連付になりました。しかもデモサウンドALLTIMEなので、ぜひ歌詞を覚えて熱唱してください。 by いまさらワイルドファングクリアラー			

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎(0166)53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	風雲黙示録 (イーグル)	898,300	強化人間	ALL P×2 100%×16
2	風雲黙示録 (チュン)	636,700	DURAL	ALL P×4 100%×7
3	餓狼伝説3 (ブルーマリー)	1,255,900	鬼神ザンギ	ALL 27勝1敗
4	餓狼伝説3 (不知火舞)	1,207,800	ロードスの騎士	ALL 27勝1敗
5	サイバーボッツ (R-ジャッカル)	531,300	ASHURA	ALL P×7
6	ヴァンパイアハンター (オルバス)連	1,978,100	魔B党-K・O	ALL P×9
7				
8				
通信欄				

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目　☎(011)663-5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1,811,600	四SHUROT他	ALL
2	サイバーボッツ (レプトス)	638,400	DMY	ALL
3	水滸演武 (史進)	1,546,100	MAL	ALL
4	餓狼伝説3 (テリー)	1,365,900	AAA	ALL
5	鉄拳 (キング)	2'35"08	???	ALL
6	バーチャファイター2 (晶)	'42"79	SiLV.A	ALL
7				
8				
通信欄	6月って言っても北海道は梅雨が無いからすげー楽。ちょっと、対戦でもして一汗かくのも一興。当店では格闘はもちろん、麻雀、サッカーありの8組の対戦台(5月15日現在)を完備してます。			

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12- 7　☎(022)273-4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2 (ラウ)	1'28"89	ポテトコロッケ派のルパム	ALL
2	バーチャファイター2 (アキラ)	1'49"35	SEKKI	ALL
3	X-MEN (スパイラル)	3,025,700	T・B ついんびぃやっほー入荷したよ!	ALL Ver3.00
4	スーパーストリートファイターⅡX (リュウ)	2,250,700	RT、ゴムとゼリー 03 MAK	ALL 爪×3
5	餓狼伝説スペシャル (十兵衛)	1,971,000	YAKUMO (交通事故週間)	ALL
6	天地を喰らうⅡ (趙雲子龍)	3,260,700	強くなりたい 青葉レリオン AZUMA	ALL
7				
8				
通信欄	全国3000万のコロッケファンの皆様コンバンワ。あなたはポテトとカニクリームどちらがお好きでしょうか。次回の通信欄にどちらか書いてください。by カニクリーム派のエボラ			

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1 - 2 - 2　☎(0144)75-7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2 (KAGE)	2'19"21	REI	1C ALL
2	バーチャファイター2 (ジャッキー)	2'22"24	D.A	1C ALL
3	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,822,500	MAD	1C ALL 全部Xできめた
4	餓狼伝説3 (テリーボガード)	1,248,400	S.N	1C ALL
5	ダブルドラゴン (ブルノフ)	750,850	O.O.O	1C ALL
6	真サムライスピリッツ (服部半蔵)	444,320	D.A	1C ALL
7				
8				
通信欄	当店は昨年7月に新店オープンしました。お客様に楽しんでいただけるお店を目指しガンバッテいます。新作入荷しております。只今スコアラー募集中!! 皆様のご来店をお待ちしております。			

Palo札幌駅前店

北海道札幌市北区7条西2 - 7 - 1　☎(011)737-6887

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー	9,025,500	ETE 次回からは連射集計!	SP ALL 連射なし
2	ヴァンパイアハンター	2,069,800	北のひま人!! 当店大プッシュゲーム	フェリシア使用 ALL
3	バーチャファイター2	1'05"97	CBR まだまだ強者求む!	アキラ使用 ALL
4	バーチャコップ	9,999,999	SE 当店やっとオール9!	3面 ALL
5	鉄拳	2'42"55	DDC宮っち 人気ありますョ!	KING使用 ALL
6	餓狼伝説3	1,688,600	ADK 対戦台もあります!	テリー使用 ALL
7				
8				
通信欄	札幌のみなさん、一度来てくださいネ。ゲーメストをみて来た人は、お客様専用ノートに一言書いてくれるととてもうれしいです。JR札幌駅北口、出てスグ右手です。とにかく遊びに来てください。			

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22-53　☎(022)367-3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3 (テリー)	1,915,000	田村	ALL ノーミス
2	餓狼伝説3 (ギース)	1,412,300	紀	ALL ノーミス
3	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,786,800	只木	ALL
4	ダライアス外伝 (上Vゾーン連付き)	10,321,860	JRA	ALL
5	サイバーボッツ (サンタナ)	444,300	BYN	ALL
6	サイバーボッツ (ジン)	365,300	TM鹿島台	ALL
7				
8				
通信欄				

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1 -10-13　☎(0144)35-5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,906,700	新製品もっと入れてよH.O	ALL
2	ヴァンパイアハンター (モリガン)	1,708,600	H.O	ALL
3	ヴァンパイアハンター (レイレイ)	1,583,000	D.FEIL	ALL
4	ヴァンパイアハンター (ドノヴァン)	1,406,500	K.忍	ALL
5	餓狼伝説3 (テリー)	1,419,100	S.K	ALL かくれきょうだい㊍
6	餓狼伝説3 (フランコバッシュ)	1,228,400	SHARON-T・K-LIZ=御神苗哲哉	ALL かくれきょうだい㊍
7				
8				
通信欄	初登場のバンデット苫小牧駅前店です。対戦台12組設置、100円2プレイも多数あるので来てね。VF2対戦爆熱?大会実施中!レディースハイスコア実施中!ステイ店、狸小路店もよろしくね。			

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3 - 1 - 6　☎(011)643-9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ (連なし)	214,700	D.G	1コイン
2	サイバーボッツ (プロディア連なし)	285,000	K.G	1コイン
3	ヴァンパイアハンター (モリガン連なし)	1,150,400	Y.S	1コインALL
4	ツインビー (ウインビー連なし)	1,818,360	BEE	1コイン 4面
5				
6				
7				
8				
通信欄	お初のコトニテクノです。ハイスコアの方ガンガン募集中なので、興味のあるナイスなファイターはどんどん来てね。6月にはビックなイベントをやるので、たのしみにしてまっててね。 by:T			

ゲームソニックビーム

千葉県松戸市松戸1172-1　☎(0473)60-2008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ (ビーストホール)	8,065	AMI	
2	マッハブレイカーズ (ディープダイバー)	732m 4	AMI	
3	鉄拳(キング)	2′48″31	PON	1コインALL
4	真サムライスピリッツ (ズィーガー)	620,080	A・T	1コインALL
5	セガラリーチャンピオンシップ (セリカ、A・T)	3′20″02	MIE	
6	バーチャファイター2 (カゲ)	2′00″34	M・F	
7				
8				

通信欄：当店では只今、期間限定でバーチャファイター2段位認定ゲームにおいて、7段以上出された方に無料で認定証を発行しております。ぜひ挑戦しに来てください。

トミームナコ

群馬県高崎市本町3-69　☎(0273)25-2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	風雲黙示録 (チュン)	506,500	SnRun-y	1CALL
2	風雲黙示録 (キャロル)	474,800	SnRun-y	1CALL
3	風雲黙示録 (ハヤテ)	554,900	&&&マン	1CALL
4	風雲黙示録 (メズウ)	693,400	SnRun-y	1CALL
5	風雲黙示録 (シシオウ)	547,700	おしょう	1CALL
6	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,608,700	しのはら　としやす	1CALL
7				
8				

通信欄：毎日7時以降店頭のバーチャ2にてムナコ四天王が希望した人のお相手しますので、くわしくは店員まで。(キャラ、アキラ2人　ジャッキー、カゲ) P. S. ラウド50円　by店員ジャッキー

ゲームタウン

福島県福島市万世町1-26福電ビル1F　☎(0245)21-5396

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ (ワーロック)	680,800	COOD-H.N	1コインALL アリエータ
2	鉄拳 (ニーナ(連))	1′37″40	MAC-誠	1コインALL (必)付き
3	鉄拳 (キング(連))	1′51″51	全然繋がらないです COOD-H.N	1コインALL (必)付き
4	鉄拳 (ジャック(連)なし)	1′54″53	ちょっぷ計画発動中! ふるつわ	1コインALL
5	風雲黙示録 (チュン)	423,900	クリアしただけ	1コインALL (必)付き
6	バーチャファイター2 (アキラ)	15段	COOD-H.N	1コインALL 段位認定モード
7				
8				

通信欄：今回から参加させていただいたゲームタウンです。当店では只今スコアラーを募集しております。ハイスコアに興味のある方は是非ご来店ください。やる気のある方求む!!　by　担当

ゲームインパートナー

千葉県松戸市上本郷908-3　☎(0473)66-0801

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (モリガン)	2,220,200	C.O.L.L-KLS	ALL
2	ヴァンパイアハンター (レイレイ)	2,230,400	C.O.L.L-IR₂C	ALL
3	ヴァンパイアハンター (ザベル)	2,100,200	C.O.L.L-M-26	ALL
4	ヴァンパイアハンター (ビシャモン)	1,776,300	C.O.L.L-J&T	ALL
5	ヴァンパイアハンター (アナカリス)	1,364,300	C.O.L.L-UFOハゼ	ALL
6	極上パロディウス (ミカエル)	2,595,600	C.O.L.L-ザコ2号	ST-スペシャル
7				
8				

通信欄：今回より掲載させていただくことになったゲームインパートナーです。今後ともよろしくお願いします。スコアラーの方来店おまちしております。

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1-3-15　☎(0286)55-6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2 (ジャッキー(連)なし)	2′05′26	DRAEMON!! by山本	1コインALL
2	バーチャファイター2 (パイ(連)なし)	1′49″50	AYA	1コインALL
3	ヴァンパイアハンター (フェリシア(連)なし)	1,412,700	R.S	1コインALL
4	コラムス	25,105,383	K.O	1コイン レベル235
5	餓狼伝説3 (不知火舞(連)なし)	966,800	龍炎舞の無敵時間を返せ!!	1コインALL
6	風雲黙示録 (獅子王(連)なし)	313,200	PAX	1コインALL
7				
8				

通信欄：☆FW若松原店では、月に1度ビデオゲーム大会を開いているよ！(先月はVF2)君の熱い挑戦を、オレは待っているぜ!!

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1-130　☎(0246)43-7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (オルバス(連)なし)	1,477,800	Y.H	1コイン　ALL
2	ヴァンパイアハンター (フェリシア(連)なし)	1,770,100	Y.H	1コイン　ALL
3	ヴァンパイアハンター (アナカリス(連)なし)	1,061,100	社長のかたきはオレがとる!!本当はモリガン	1コイン　ALL
4	ヴァンパイアハンター (ビシャモン(連)なし)	1,036,400	打倒豐蔵のK.N	1コイン　ALL
5	餓狼伝説3 (ギース(連)なし)	1,352,700	Y.S　麻雀同級生いれて。	1コイン　ALL
6	バーチャファイター2 (ラウ(連)なし)	1′32″62	ABE友ピー	1コイン　ALL
7				
8				

通信欄：初めまして、プレイランド・ドリームです。当店では、毎月2回、対戦大会を実施しておりますので、是非一度御来店ください。よろしくお願いします。　by●ちゃんK、N

TVパンアップ

千葉県柏市旭町1-3-14　☎(0471)43-9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,659,400	BEE	ALL フェリシア
2	ヴァンパイアハンター	1,337,600	T.I	ALL モリガン
3	ヴァンパイアハンター	1,120,800	T.I	ALL レイレイ
4	餓狼伝説3	1,478,300	XYZ	ALL テリー
5	バーチャファイター2	2′47″76	KHR	ALL　7段 アキラ
6	ぷよぷよ通	431,947	水無月受理-XVI㊥	ALL 473ブロック
7				
8				

通信欄：連日、熱い対戦が繰りひろげられています。バーチャファイター2ヴァンパイアハンターの強い方、募集中です。あとスコアラーの方も募集中です。全国レベルの人、ご来店をお待ちしております。

アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ丘2-11-12　☎(0297)45-6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1′50″17	KEN	影丸 1CALL
2	鉄拳	2′27″30	YKK	キング 1CALL
3	餓狼伝説3	1,095,400	AHK	テリー 1CALL
4	アウトフォクシーズ	13,452,000	Y.N.	ベッティー・ドー 1Cクリア
5	リッジレーサー2	4′24″95	T.N.	T.T.4周 マニュアル
6	ヴァンパイアハンター	2,111,600	AKD	フェリシア 1CALL
7				
8				

通信欄：◎ゲーム大会結果発表◎4／23VF2①飯島健一5／14②浅田宣樹4／30VH①隈元雅弘2坂悟志5／7鉄拳①上野創②高橋杉郎5／14KOF94①能登川勉②山本孝成／みなさんおめでとう、そしてありがとう！

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎(0240)32-6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2 (影)Ver2.0	1′57″86	K-水島雄山　手がよごれてしまった!	1コインALL
2	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,976,400	亀屋史郎　(名前指定で来るならこい!)	1コインALL
3	サイバーボッツ (レプトス&バオマオ)	549,200	RYOI H.YABAいつでもこい!	1コインALL
4	ダンクドリーム (TAIWAN)	165	川釣り真人　2P対戦挑戦者求む!	1コインALL
5	パズルボブル	10,020,120	T.K川井大熊チャンピオンI'm NO	1コイン ラウンド15
6	サイバーボッツ (プロディア&サンタナ)	452,000	早坂ヤバイ　RYOいつでもこい!キルユー	1コインALL
7				
8				

通信欄：今月より掲載させてもらうことになったバグの店長佐久間です。以後よろしく！近くの町に住んでいる腕に自信のある方、当店にて対戦プレイをしてみませんか。

ゲームプラザメッセ102四街道

千葉県四街道市四街道1-2-1チェリープラザ1F　☎(043)424-6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (フェリシア連無し)	2,331,600	SVM-KAN(海) みんな　ありがとう☎	1CALL 8ʻ18 [ExF] 96ʻ1
2	餓狼伝説3 (ギースハワード連無し)	874,700	K!?(光) 夏実も良い	1C ALL
3	バーチャファイター2 (カゲ　連無し)	1′40″80	T・S 謎の白カゲ情報求む	1C ALL
4	バーチャファイター2 (サラ　連無し)	1′58″09	SVM-KAN(海) 四街道サラ	1C ALL やっと1分台☎
5	バーチャファイター2 (ラウ　連なし)	1′47″88	K!?(光) でも美幸が一番!	1C ALL
6	バーチャファイター2 (アキラ　連なし)	2′35″19	H・K 四街道アキラ	1C ALL
7				
8				

通信欄：・6月25日(日)当店にてバーチャファイター2の大会をやるっス。参加したい人は当店まで。強いやつを待ってる!!　by担当者とH・K氏

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1-9-4　☎(0474)33-3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3 (テリー)	1,832,700	N.M	1コインALL 負けなし
2	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,905,900	Y.F	1コインALL
3	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1,288,700	最近はモリガン使い!! T.T	1コインALL
4	マッハブレイカーズ (ラピットジャンプ)	12″4	M.A	ルイファン
5	ファンタジーゾーン	263,240	木曜日の男　M.N	8面
6	NAM1975	865,500	初めて1コインクリア「GAMEING」H.M	1コインALL
7				
8				

通信欄：初めまして、プレイハウスLeeです。当店ではお客様の希望により、ゲームの入れかえを行っています。レゲーのスコアも募集中です。今後ともよろしくお願いします。　by N. S

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4-13-6　☎(0272)32-5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2 (アキラ(連)なし)	1′53″91	J.J	1コインALL おまけなし
2	ツインビーヤッホー (SPECIAL)	3,298,000	Shooting Star	3面　(連)なし
3	ヴァンパイアハンター (フェリシア(連)なし)	1,609,800	SST	1コインALL まけなし
4	餓狼伝説3 (テリー(必)有)	1,240,200	T	1コインALL 兄貴エンディング
5	豪血寺一族2 (キースウェイン(連)なし)	2,192,100	DDS	1コインALL まけなし
6	X-MEN (シルバーサムライ(連)なし)	1,155,300	K.O	1コインALL
7				
8				

通信欄：今、VF2の対戦が盛りあがってます。当店では、アキラ使いが多い。ラウ、ウルフの強い人集まれ！毎週水曜日には強いサラが来店！チャレンジャー求む。夜は強いじいがいる。　by　店長

ゲームパーク江古田1・2F店

東京都練馬区栄町4-7西村ビル ☎(03)3993-0084

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	対戦ぱずるだま(ゆみちゃん)	1,574,400	るたまあごえす♡まゆげ村し(何それ?)	ALL
2	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,079,400	江古田のモンキッキ	ALL
3	ドンキーコング	143,200	MEI	
4	アサルト	98,250	織田信長 市街地へいきたい 穴ウメっス!	3面
5			2Fの対戦台各種揃ってます。ストⅡXの対	
6			戦がちょー熱いっス。対戦者求む!!	
7				
8				

通信欄: 初めまして。西武池袋線江古田駅南口下車・右へ線路沿いに向かいスグです。6/19VF2大会ほか色々やっております。レゲーやノートもあります。ぜひお越しください。みなさまご協力感謝いたします!

アミー

東京都板橋区赤塚新町1-22-4 ☎(03)3977-0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(プラクティス)	5,492,210	LP.WAI	5面ボス死(ためバクダン)
2	パズルボブル	22,040,880	TOMMY	ALL
3	ウルトラ警備隊(シルバーガル)	9,999,999	LP.WAI	ALL 連付
4	バーチャファイター2(カゲ)	1′33″95	GCA-DAX	ALL
5	餓狼伝説3(ボブウィルソン)	1,278,800	星充	ALL
6	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,092,300	GCA-Z-?	ALL 連なし
7				
8				

通信欄: こんにちは!!只今当店では、G.(ゲーム)C.(センター)A.(アミー)グループの仲間を募集しております。日本一のスコアラー集団目指して頑張りますので、宜しくお願い致します。 G.C.A一同より

アミューズメントプラザメッセ

千葉県茂原市茂原534 ☎(0475)22-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3(テリー)	1,734,700	GCM-KJG まだまだのびる	S×12 ALL
2	バーチャファイター2(影丸)	1′26″96	Mr.バグ&テクIMr.独歩MANZYX	ALL 1コイン リングアウト
3	マッハブレイカーズ(マキシマム・スピード)	7″78	GCM-H.K	マコト使用
4	マッハブレイカーズ(ハイパーグライダー)	718m70	GCM-T.A	ルイファン使用
5	マッハブレイカーズ(ボムズアウェイ)	7170m8	ドラム打ちの王者 TKO.	ルイファン使用
6	マッハブレイカーズ(ブロックバスター)	7″15	めざせ!明日のハイスコアラー TKO.	マコト使用
7				
8				

通信欄: 初めて掲載するメッセです。どうぞお見知りおきください。
茂原ゲームコーナーの方、ゲームインダイエイの方、いつもお世話になっています。 by:店員ZYX

アミューズメントセンター ブリッジ

東京都国立市富士見台1-16-8 ☎(0425)76-3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー	2,093,800	国立こいつ	1coin 4面 ためぶんしん使用
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア㊥なし)	1,600,800	夢幻 幽鬼 全キャラでクリア!	1coinALL
3	餓狼伝説3(テリー)	1,263,400	B9W	1coinALL
4	バーチャファイター2(カゲ)	1′30″90	くまよし君	1coinALL
5	パズルボブル	18,076,360	ABE	ALLクリアー
6	デイトナUSA(中級)	2′57″51	MMM	TR使用 MT車
7				
8				

通信欄: 常連さん達が熱くゲームを語り、熱くゲームをするお店です。イラストコーナーも充実!ぜひ皆さん一度いらしてください。近々ゲーム大会も予定しています(エッ!本当?)

ゲームinナミキ明大前

東京都世田谷区松原2-27-14 ☎(03)5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー	12,019,700	TMJ-めかくりお	5面ボス スペシャルモード
2	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,750,700	ZTT	1CALL
3	ヴァンパイアハンター(ドノヴァン)	1,686,400	永井の勝彦さま	1C ラスボス落ち
4	ガンバレット	167,361	ヒットマン疋	激ムズ 1CALL
5	パズルボブル	27,737,050	蒲田からの使者YSY	1CALL
6	ぷよぷよ通	555,858	H・T	1CALL㊀464 15連鎖
7				
8				

通信欄: VF2の段位認定モードで、15段保持者が3人になりました。それから、スコアを出してくださったみなさま、有難うございました。これからも、どうぞよろしくお願いします。

アミューズメントスクエア アルファ

東京都板橋区中台1-36-2 1F ☎(03)5398-3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア㊥なし)	1,602,400	手塚 クン	1コインALL
2	バーチャファイター2(ジャッキー㊥なし)	4′47″19	T.S ブラちゃん	1コインALL
3	バーチャファイター(ウルフ㊥なし)	4′09″23	BEEクン	1コインALL
4	鉄拳(ロウ㊥なし)	3′34″16	連射装置をつけて!! BY キングくん	1コインALL
5	餓狼伝説3(テリー㊥なし)	918,806	対戦相手待つ!! T.I	1コインALL
6	ばくばくアニマル	73′187	連鎖練習中 Y.Tクン	4面
7				
8				

通信欄: 当店では、第2、4日曜日午前10時半から午後12時まで、GAMEが無料で遊べます。東武東上線徒歩5分。みんな～ハイスコアー、対戦を待っているヨ。 店長

GAME DEL・RAY

東京都保谷市ひばりが丘1-4-3 ☎(0424)24-4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(カゲ)	1′58″04	いなちゃん	ALL
2	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,587,000	あつし	ALL 28ラウンド
3	ツインビーヤッホー(ノーマル)	3,207,970	BEE	4面ボスまで
4	エレベーターアクションリターンズ(イーディ)	636,900	NAP	ALL
5	雷 電DX(初級)	1,311,850	ダビスタ野郎	
6	パズルボブル	20,682,400	ヤッタゾハイスコ	ALL
7				
8				

通信欄: 新作ゲームの入荷も早いッス。ハイスコアも大募集、ひばりが丘に来たら遊びにきてください。ひばりが丘南口徒歩3分。 GAME DEL RAY

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2-12-9 富士ハイツ1F ☎(03)3910-1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(アキラ連なし)	1′46″62	TON	1コインALL 負けなし
2	パズルボブル	15,057,420	KEI	1コインALL
3	餓狼伝説3(テリー連なし)	1,984,600	K・T	1コインALL 負けなし
4	バーチャコップ	9,517,600	TQ	1コインALL
5	マッハブレイカーズ	12″36	ILU	ラビットジャンプ
6	マッハブレイカーズ	47	DR	スーパースタント
7				
8				

通信欄: 定期的に大会もやってるよ。強者のゲーマー待つ。又、バーチャファイター2の対戦野郎求む。TON&TOMコンビが待つ。 byT・E

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3-24-3 ☎(03)3558-9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(モリガン連無し)	2,263,800	TMZ-てんちょ	1コインALL
2	ヴァンパイアハンター(ビクトル連無し)	1,763,600	TMZ-てんちょ	1コインALL
3	サイバーボッツ(スーパー8連無し)	9,245,500	TMZ-柏手のジェフ	アッエータ 1コインALL
4	ツインビーヤッホー(スペシャル連無し)	8,504,260	TMZ-KAZUYA	5ボス死亡 ためショット
5	P-47ACES(スピットファイア)	1,539,260	名古屋勝山	ST7
6	バブルシンフォニー(バブル連無し)	10,524,870	HAWKWIND	1コインALL オリジナル
7				
8				

通信欄: ハンター、VF2、対戦自信のある方、来てください。
とくにハンターは、ビクトルてんちょ、いんちきXスター、モリガンRYUが首を長くしてお待ちしております。 byAKI

ゲームガーデン スタールーフ

東京都小金井市東町4-16-21 ☎(0423)84-1449

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップ)	3′22″56	中町アキラ	4MT DELTA
2	バーチャファイター2	1′54″28	M.M	4本勝負 アキラALL
3	バーチャファイター2	3′00″53	G	4本勝負 アキラALL
4	餓狼伝説3	1,157,600	SNK	ALL・テリー
5	ヴァンパイアハンター	1,637,400	KAK	モリガン ALL
6	バーチャファイター	1′08″49	名前がない	ジェフリー ALL
7				
8				

通信欄: 4月16日のV.F.Ⅱ大会は、皆さんのおかげで、大変素晴らしい大会になりました。本当に有り難うございました。 by:店員一同

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2-10-5 ☎(03)3598-0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア無改)	2,079,600	迷の遊び人といわれたZとはオレのことよ	1コインALL 改造はない
2	風雲黙示録(馬頭)	460,000	もっと点をかせぐのじゃあ・・・ Z	1コインALL
3	ツインビーヤッホー	7,208,400	800ってどうだすの MDC	1コインALL ためばくだん
4	パズルボブル	38,977,050	NAO	1コイン ALL
5	セガラリーチャンピオンシップ(DELTA,MT)	3′22″87	H.H	ALL
6	バーチャファイター2(ジャッキー)	2′17″12	NOA	1コイン ALL
7				
8				

通信欄: お店はもうすぐ一周年を迎えます。 連のお客様も増えたにも喜こび勇んでおります。対戦のレベルも高いという話なので、ドシドシ遊びに来てください。近々、大会も考えております。

アミューズメント ジャスパ

東京都板橋区仲宿64-4 ☎(03)3964-3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア連なし)	1,802,630	M.M 俺の名前まミサイルウルフだぁー.	1コインALL
2	ヴァンパイアハンター(ザベル連なし)	1,114,500	JIN 俺の名前はX-Saranだぁー	1コインALL
3	ヴァンパイアハンター2(KAGE)	1′58″38	Y.K どうやれば1台分いくのよ?	1コインALL
4	バーチャファイター2(Jacky)	3′49″37	CRY.切り裂きJackyだぁ～!	1コインALL
5	餓狼伝説3(テリーボガード)	1,443,500	M.M ミサイルだってゆってんだろぉー	1コインALL
6	ダブルドラゴン(レベッカ)	705,800	JIN 次回は百万IGOだぁー!	デュークで死亡す。
7				
8				

通信欄: 当店、V.F.2本気で熱いです!! 17時～21時ごろまで常連客が君の挑戦を待つ!ハートの熱い奴、待ってるぜっ!

コンドル　1&2

静岡県静岡市駒形通り1-1-33　☎(054)253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ(スーパー8)	810,880	KEN	1コインALL
2	ツインビーヤッホー(ノーマルモード)	3,573,200	EFG	5面 ためショット使用
3	餓狼伝説3(テリー・必)	1,294,000	アンディハワード	1コインALL
4	殿様の野望2(長宗我部)	1,420,880	GGGG	1コインALL94.8%
5	アルカノイド	698,120	UMB	最終面
6	ファイトフィーバー(キムフーン)	518,100	大王	M・タエクックで死亡　レベル4
7				
8				
通信欄	当店では超新作ゲームからレゲーまで取りそろえて、お客様をお待ちしてます。イベントも色々やってますので、ぜひ遊びに来てください。VF2大会優勝は伏見さんとブーさんでした。おめでと！			

IC中央林間店

神奈川県大和市中央林間3-11-18タニイビル1F　☎(0462)77-8329

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア連必付)	2,086,900	38点 ICS-AHO	1CALL P×6
2	ヴァンパイアハンター(モリガン連必付)	1,865,800	次は200万 ICS-KNT	1CALL P×4
3	餓狼伝説3(フラント必付)	1,378,500	よっしゃー VIP	1CALL(兄)ノーミス、白
4	鉄拳(キング、必付)	1'56"31	やっと1分 ICS-AHO	1CALL 負けなし
5	ツインビーヤッホー(ノーマルコース連付)	2,666,580	ときめきレーザー強すぎ! ICS-RX	1C5面
6	エイリアンVSプレデター(ウォーリア)	3,804,700	PLファルターを買った ICS-RX	1CALL
7				
8				
通信欄	今回より、参加させていただくことになりました。IC中央林間店です。当店は小田急江ノ島線、東急田園調布線中央林間駅そば、お近くへお越しの際は是非お立ち寄りください。　担当：K2			

IC狛江店

東京都狛江市東和泉3-12-20　☎(03)5497-6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エレベーターアクションリターンズ(ジャド連あり必あり)	395,000	AMI	1コイン最終面まで
2	スーパーストリートファイターIIX(ダルシム連なし必なし)	2,077,400	SHU	1コインゴウキまで
3	バーチャファイター2(カゲ連なし必なし)	2,38"92	くにみっ	1コインALL 初段
4	ザ・キングオブファイターズ'94(かんこくチーム連なし必あり)	226,950	TKM	1コインルガールまで
5	バーチャファイター2(サラ連なし必なし)	4'46"23	邪っ鬼 一の妹さん	1コインALL 7段
6				
7				
8				
通信欄	みなさん、はじめまして!! ゲーメスト初登場のIC狛江店です。姉妹店のIC中央林間店と☆印を狙ってがんばっていきますので以後よろしくお願いします。			

プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15-8プラザピア1F　☎(054)263-8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	極上パロディウス(ビッグバイパー連付)	4,274,300	VMT-RED	Xカベ×4 1周　208万
2	ガンバード(バルナス連付)	2,112,600	K.scope-善之字元帥	ALL 1周　109万
3	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	1,849,300	参考記録1号	ALL P×?
4	ヴァンパイアハンター(デミトリ)	1,717,800	AUM-G,T	ALL P×2
5	サイバーボッツ(マリー)	349,100	あいだ☆まりい	ALL ジャッカル使用
6	アウトフォクシーズ(ベッティードゥー)	1,293,300	㊙	ALL
7				
8				
通信欄	6月中にPCアピア店は改装致します。新しく生まれ変わるアピア店をよろしくお願い申し上げます。　店長			

ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今川町1-7　明玉ビル1F　☎(0463)84-5114

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー	5,579,610	GOE	ALL　ため分 プラクティス
2	ツインビーヤッホー	4,795,860	GOE	ALL　ため分 ノーマル
3	ツインビーヤッホー	'10,660,260	ダイクマ渋沢店の星MIK	5ボス　ため分 スペシャル
4	ヴァンパイアハンター	1,557,600	KRS-ELF	デミトリ ALL
5	ヴァンパイアハンター	1,509,100	GOE	ドノヴァン ALL
6	ダライアス外伝V'ゾーン	9,683,590	GP3/PLEPLE	ALL連なし残5 B×3　C×5
7				
8				
通信欄	当店の場所は秦野駅から歩いて1分パンチコ西武のとなりです。入口はわかりにくいですが店員・常連ともども笑顔でお待ちしております。※女の子に限ります（笑）。			

ゲーム・イン・ファッツ

東京都東村山市栄町2-22-21南ビル2F・B1F　☎(0423)91-0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	1'34"63	KOZ　9段出るじゃん	ALL　ハード アキラ
2	餓狼伝説3	1,407,600	NIX	ALL　ノーマル テリーボガード
3	餓狼伝説3	908,200	AK2　男はギース!	ギース・ハワード ALL　ノーマル
4	ヴァンパイアハンター	1,840,000	ROZ やっぱ中パンチカラー	ALL　ノーマルフェリシア
5	ヴァンパイアハンター	1,688,200	S.S キャットウーマン鈴木	ALL　ノーマルフェリシア
6	ヴァンパイアハンター	1,538,800	NEK　160万　出せたな～	ALL　ノーマルレイレイ
7				
8				
通信欄	当店は、西武新宿線久米川駅南口、モザーク通りの角地にあります。年中無休です。VF2やそのほかの格闘物すべて50円です。また、VF2のレベルは、沿線一と思ってますので、対戦者御来店を!!			

プレイランド　アルファ

静岡県富士市本町13-22　☎(0545)64-0122

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(サラ)連なし	2'07"86	BAN	1コインALL
2	餓狼伝説3(テリー・ボガード)連なし	1,514,600	F・F	1コインALL
3	サイバーボッツ(レプトス)連なし	419,800	Y・U	ラストボス
4	ヴァンパイアハンター(フェリシア)連なし	2,046,200	マツタケ	1コインALL
5	セガラリーチャンピオンシップ(中級)	2'35"78	ANC	完走・DELTA(AT)
6	風雲黙示録(キャロル)連なし	226,400	Y・U	7面
7				
8				
通信欄	ただいまスコアラーを募集しております。カプコン・SNKのNEWゲーム入荷早いです。ぜひ一度遊びに来てくださいね!!			

アミューズメント　ピアフェスタ

山梨県甲府市中小河原571-1　☎(0552)43-7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(ノーマル)	4,455,710	S.Y	1CALLエブリ50万100万
2	餓狼伝説3(テリー)	1,442,100	高坂　隆	1CALL
3	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,793,700	甲府サラ	1CALL
4	バーチャファイター2(ジャッキー)	1'39"57	理論値55秒! レッドバージ天龍	1CALL バイのバカ
5	デイトナUSA	2'55"29	TAK	中級　MT
6	V.R.	13'02"71	ち ORS-IDF-N	初級　GPモード完走しただけ
7				
8				
通信欄	連休中来店してくれた遠征者の方々有難うございました。山梨医大前ローソン2階にピアフェスタIIが開店したので当店共々よろしくね！良い子の皆、後楽園球場で僕と握手!!　by ち ORS-N.			

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎(045)252-1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳(カズヤ)	2'18"11	M・Y	1C ALL
2	バーチャファイター2(ラウ)	3'08"58	RGV	1C ALL
3	ツインビーヤッホー	2,670,570	ARK	1C ALL
4	パズルボブル	24,241,340	ILG	1C ALL
5	エレベーターアクションリターンズ	459,000	KLM	残2機スタート 1C ALL
6	ガンバレット	120,603	PCC	ビギナー 1C ALL
7				
8				
通信欄	数年ぶりにハイスコア集計が今月から復活しました。みなさんの熱いスコアをお待ちしています。			

ゲームプラザニュー日の出

長野県上田市中央2-7-9　☎(0268)25-0835

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(モリガン)	2,052,200	望月千穂マニア㊙	ALL
2	餓狼伝説3(テリー)	1,389,900	DYB-ABC	ALL
3	水滸演武(扈三娘)	1,467,600	DYB-リオ	ALL
4	水滸演武(武松)	1,073,300	FOOL-FOX	ALL
5	水滸演武(魯智深)	952,000	D-OLFE	ALL
6	水滸演武(載宗)	860,200	CHASER-TRA-DEAD	ALL
7				
8				
通信欄	GW中当店へ御来店くださった方々、誠にありがとうございます。　P.S. VF2戦対戦台になりました。			

プレイタウンパル富士吉田店

山梨県富士吉田市新西原4丁目1545-1　☎(0555)22-8668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	2,023,900	大森　哲也	フェリシア使用 1ALL
2	ヴァンパイアハンター	1,595,500	大森　哲也	フェリシア使用 1ALL
3	ヴァンパイアハンター	1,496,200	長田　哲	フェリシア使用 1ALL
4	餓狼伝説3	1,600,500	渡辺　桂一	ボブ使用 1ALL
5	餓狼伝説3	1,512,000	二見　義紀	テリー使用 1ALL
6	バーチャファイター2	2'04"35	舟久保　久美 吉田最強	サラ使用 1ALL
7	ツインビーヤッホー	1,314,580	K・W	ALL
8	ツインビーヤッホー	1,211,500	Y・F	ALL
通信欄	5月に台も入れ替わり各種新台多数入荷しています。ハイスコアの方もレベルUPしてきてきます。みなさん遊びに来てください。			

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎(0467)44-0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンシップ)	3'20"92	RYU	DALTA MT
2	ツインビーヤッホー(プラクティス)	6,763,740	YMK-SEG	ALL　連付き ためパンチ
3	サイバーボッツ(プロディア)	582,300	ら	ALL マリー　ミヤビ
4	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,122,300	柊　忍	ALL
5	餓狼伝説3(テリー)	1,309,000	かとうさん	ALL 27、00、0
6	雷　電DX	12,203,490	JAL	練習ALL 初級ALL1-6
7				
8				
通信欄	VF2対戦が4本先取になりました。最長7SETのアツイ戦い！セガラリーもツインタイプで入荷、それぞれ50円（×2）で好評稼働中です。そのほか最新ゲームも続々入荷中です。			

コムテックタワー

愛知県名古屋市中村区名駅4-10-20 ☎(052)565-6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴールデンアックスデュエル(デスアダー連なし)	208,800	ハラー	1コインALL
2	マッピー	44,660	ゾロ目ねらいHON	残機5設定
3	バツグン(アイスマン連なし)	1,459,240	アダー	1コイン4面
4	サイバーボッツ(Rジャッカル・ガウェイン連なし)	378,200	スペシャル技命。みんなでボッツろう。	7面1コイン
5	ザ・キングオブファイターズ'94(日本チーム・連なし)	302,280	T.K	7コイン9面
6	ウルフファング(甲龍)	605,550	T.K	1コイン ラスボスまで
7				
8				

通信欄：名古屋名駅のコムテックは8F建てのアミューズメントビル。ゲーセンあり、カラオケありのコムテックにみなさんおこしください。
by・コムテッカーN・H

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458-1 ☎(0767)72-4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,162,000	さやちゃん	1コインALL
2	ヴァンパイアハンター(モリガン)	1,862,000	オレ	1コインALL
3	ヴァンパイアハンター(ドノヴァン)	1,748,800	Y軍団No 3	1コインALL
4	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,570,200	愛するすみちゃんへ	1コインALL
5	ヴァンパイアハンター(ガロン)	1,372,200	愛する純ちゃんへ	1コインALL
6	鉄拳(ニーナ)	3′42″00	チャチャさんすごいすごぉ〜い	1コインALL
7				
8				

通信欄：みなさんハイスコアを狙いにきてくださいね。
腕利きのスコアラー様募集中です。
by バイト H

ゲームスポットFREE TIME 塩尻店

長野県塩尻市之丘高出1838-1 ☎(0263)53-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(アキラ)	1′46″30	幸 ぼくをすてないで	1C ALL
2	バーチャファイター2(カゲ)	1′55″48	OZA♡あいこちゃんかのじょになって!!	1C ALL
3	鉄拳(ポール)	3′06″83	ナナシーノ	1C ALL
4	鉄拳(ニーナ)	3′44″56	OZA	1C ALL
5	パズルボブル	15,647,770	ABO	ALL
6	脳力向上委員会	211,300	S.K&M.S クリア目指します	適性4Rまで
7	デイトナUSA(中級)	3′02″54	T.O	ALL TA
8	デイトナUSA(上級)	3′21″59	K.O	ALL

通信欄：今回から初登場！長野県のイナカ店ですが、スコアラーを募集中ハイスコアに興味のある方、そうでない方もドシドシお越しくださいちなみに毎週水ヨー日は“なんでも対戦”の日です。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1-5-1グリーンシティ3F ☎(0565)88-8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア使用)	1,639,000	フィブリソ	1CO.NALL
2	サイバーボッツ(G-サイクロン使用)	483,200	●メカ使用コマンド お子様	1COIN ALL
3	餓狼伝説3(ボブ使用)オーバースウェー(付)	729,300	スズキ 発見	ラスボス1つ前にて死亡
4	ツインビーヤッホー	5,761,610	さらあっ	5面ボス%
5	デイトナUSA	2′54″37	BONGA	中級 T.Tモード
6	ぷよぷよ通	310,917	イOO	1COIN ALL
7				
8				

通信欄：カプコングループの当店は、カプコンの新作ソフトはどこよりも早く入荷します。さらにカプコン名作コーナーまでありますので、ぜひ一度遊びに来てください。ビデオゲームALL50円

大野プレイランド

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-5576

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極戦隊ダダンダーン(アン)連なし	1,177,400	KKK	1コインALL
2	エイリアンVSプレデター(ウォーリアー)連なし	4,060,300	PPE	1コインALL
3	極上パロディウス(こいつ)連なし	847,600	BG-FuKu	1コインALL
4	グラディウスⅡ 連なし	1,807,400	OMI	3-8
5	ファイナルファイト(コーディー)連なし	3,032,860	KKK	1コインALL
6				
7				
8				

通信欄：

プレイステーション プラスワン

新潟県白根市小坂148-1 ☎(025)373-6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	2,010,000	ASR	ALL ノーマル フェリシア
2	ヴァンパイアハンター	1,560,000	ASR	ALL ノーマル ドノヴァン
3	ヴァンパイアハンター	1,434,600	T!K	ALL ノーマル オルバス
4	エレベーターアクションリターンズ	666,200	BAR	ALL イーディ
5	バーチャファイター2	2′02″80	CAP-AB.	ALL ラウ
6	バーチャファイター2	2′22″03	BJ.	ALL アキラ
7				
8				

通信欄：今回はシューティングゲームの申請が一つもありませんでした。
シューティングゲームの好きな方ぜひスコアを出しに来てください。

ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋1-130-7 ☎(0592)32-0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトフォクシーズ(ベッティードー)	14,000,000	篠原氏TELください SKM-地上絵	ALL
2	ツインビーヤッホー(SPECIAL)	11,087,400	参考からあげ松井君	ALL
3	ツインビーヤッホ(PRACTICE)	6,170,660	参考からあげ松井君	ALL
4	P-47 ACES(ブラックウイドー)	2,730,590	参考からあげ松井君	ALL
5	サイバーボッツ(ジャッカル)	521,400	AKI	ALL バオ&マオ
6	サイバーボッツ(プロディア)	548,200	NMR-ミッチー	ALL マリー
7				
8				

通信欄：ファイナルロマンス2の麻雀対戦が異常のごとく、はやっております。とくに日曜などは1日中、対戦しておりますので対戦麻雀がお好きな方は、当店で対戦してみては？

プレイシティキャロット 豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー(1P側 連なし)	4,995,600	ファミ教だったら入るCAN(点低いよ)	ALL NORMAL(ボ)別
2	エアーコンバット22(上級)	181,605	SIN	ALL
3	サイバーボッツ(プロディア・マリーミヤビ)	507,600	.Z.	ALL
4	ラグナロク(ベアード連なし)	4,720,400	CAN	ALL
5	極上パロディウス(こいつ連)	2,692,300	あかつき	スペシャル
6	ぷよぷよ通	317,874	MRK	ALL?
7				
8				

通信欄：数年ぶりに再開することができました。がんばってやっていきたいと思いますので、みなさまどうかよろしくおねがいします。
今、ボスコニアン、バブルボブルなどが稼働しています。 CAN

アミューズメントパーク タカラ島杜の里店

石川県金沢市若松103'衡区11 ☎(0762)34-8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	1,382,500	DNK	1コインALL レイレイ
2	ヴァンパイアハンター	914,100	キョロちゃん	1コインALL デミトリ
3	ヴァンパイアハンター	1,644,900	H!T	1コインALL モリガン
4	バーチャファイター2	1′49″5′	RSS	1コインALL アキラ
5	鉄拳	3′56″35	POO	1コインALL キング
6	餓狼伝説3大会	優勝	浜中 康司様	ギース
7				
8				

通信欄：当店では、スコアラーを募集中です。腕に自信のある方はぜひ御来店ください。あと完全な私信ですがA、C、T、の皆様、勝手に脱会していませんでした。けど遊びに来てくださいね。 byNo.8

GAME POP・LAND

岐阜県岐阜市六条北4-14-19 ☎(058)276-9294

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(カゲ、連必付)	54″21	G・CRUSH-MEY	ノーマル ALL 2本設定
2	ヴァンパイアハンター(バイロン、連付)	1,724,000	G・CRUSH-CYA	ノーマル ALLP ×5 UけUけ
3	ヴァンパイアハンター(ガロン、連付)	2,694,000	G・CRUSH-MSK	ノーマル ALLぼろぼろ
4	ヴァンパイアハンター(モリガン、連付)	4,142,800	G・CRUSH-きみちゃん	ノーマル ALL
5	豪血寺一族2(陳念、連必付)	13,510,100	G・CRUSH-きみちゃん	ノーマル ALLD×7
6	豪血寺一族2(キース、連必付)	6,057,400	G・CRUSH-CYA	ノーマル ALLS×27 D×6
7				
8				

通信欄：きみちゃん様、CYA様全一おめでとうございます。これからも全一を一つでも多く取れるよう、POPはがんばって参ります!!皆様の応援ヨロシクね♡ P.S.噂のA・JAX入荷!! by こぶ平

ゲームプラザ トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第1Uコーポ1F ☎(052)452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター(フェリシア連なし)	1,553,600	LED	1C ALL
2	ぐっすんおよよ	4,787,550	マ・コリンイ・ヤーンSG-ELF	1C ALL ヘンタイモード
3	ツインビーヤッホー(連なし)	5,105,040	早く首領蜂が出ないと困るSG-ELF君	スペシャル4面かせぎ少
4	ぷよぷよ	739,251	ぷよぷよ本のメ切は1月中旬だSG-ELF	B/33、1面かせぎ失敗
5	鉄拳(ニーナ)	3′05″85	ITQ お元気ですか又遊びに来てくださいね	ALL
6	THE野球拳パート22		店の1番人気は森田久恵♡景品ありです♡	狙えノーミスクリア!(笑)
7				
8				

通信欄：VF2大会や伝言ボードとか楽しいお店だヨ♡小さなお店だけど、優勝者には幻のテスト基板！！など超太った腹だス（笑）。女の子も気軽に遊びに来てネ♡BYヘボいカゲ（2P）使い店員うさぎ山ちゃん♡

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38-1 ☎(0762)75-0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(ラウ 連なし)	1′35 30	BRU DAI君みてる-	ALL ノーマル
2	ヴァンパイアハンター(オルバス連なし)	1,444,600	HAN	ALL ノーマル
3	風雲黙示録(メズウ連なし)	355,800	BRU やっぱツメがポイント	最終面 ノーマル
4	餓狼伝説3(テリー連なし)	1,846,000	DEN ガイル	ALL ノーマル
5	豪血寺一族2(陳念連なし)	4,790,000	YUKI 小学生ダゾ〜!	ノーマル
6	雷電DX(練習モード連なし)	4,990,840	H.O 連つけてほしい	ALL ノーマル80点 1-0
7				
8				

通信欄：6月末までハイスコアアタックバトル（豪華?景品付）実施中！
全機種百円プレイです。場所は松任高校向いポニー横です。
メダル麻雀もあります。ぜひ来てちょんまげ！ by：店長

JOYLAND TAITO天六店

大阪府大阪市北区天神橋6-4-9　☎(06)356-9602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（カゲ(連)なし）	1'03"34	ASO	ALL
2	エレベーターアクションリターンズ（イーディ・カート(連)(必)付）	999,999+α	MISFIRE	ALL
3	極上パロディウス（ひかるちゃん(連)付）	4,010,200	A.K	ALL スペシャルステージクリア
4	V-V（1P(連)なし）	34,600,990	NTT-DDI	ALL パーフェクト
5	究極戦隊ダダンダーン（イーグル）	1,446,900	S.N	ALL
6	ナイトストライカー	87,783,080	LUD	ALL PB×6 T·ZONE
7				
8				

通信欄：期間限定!!　ナイトストライカー　復活!!
ん?期間?　それは、、、、「レバー」が壊れるまで、、、

アミューズメント　パートナー

京都府京都市伏見区桃山町西尾10-1　☎(075)611-2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エレベーターアクションリターンズ（イーディ(連)なし）	939,600	N-THI	1コインALL
2	ツインビーヤッホー	5,861,550	連なしキツキツ S.N	1コインALL 練習コース(連)なし
3	ばくばくアニマル	25,774	死ぬまで　おけいこ。	1コインALL おけいこモード
4	ヴァンパイアハンター（モリガン(連)なし）	1,671,900	R.Tいしづち	1コインALL ノーマルスピード
5	極上パロディウス（こいつ(連)なし）	1,698,700	AAA	
6	ヴァンパイアハンター（フェリシア(連)なし）	1,477,600	trfのKOO	1コインALL AGなし
7				
8				

通信欄：イズミヤ六地蔵店横に昨年11月オープンしました。ビデオゲーム、体感ゲーム、カーニバルゲーム、プライズゲーム、メダルゲーム、各種あります。女性、カップル、ファミリーで御来店ください。

アミューズメント　JJ

岐阜県岐阜市北一色2-1-29　☎(058)247-7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（ラウ　(連)なし）	1'46"39	MRS	1コインALL
2	バーチャファイター2（ラウ　(連)なし）	1'49"76	AHO	1コインALL
3	バーチャファイター2（アキラ　(連)なし）	1'57"93	XYZ	1コインALL 負けなし
4	バーチャファイター2（アキラ　(連)なし）	9段(名人)	KNI	1コインALL
5	餓狼伝説3（アンディ・ボガード(連)なし）	989,201	T.H	1コインALL
6	ヴァンパイアハンター（モリガン(連)なし）	1,432,500	K.M	1コインALL
7				
8				

通信欄：VF2をアストロ台で、30台用意して、県下最大規模の台数を誇って居ます。そのほかTVゲームも豊富にとりそろえて居ます。
なお、2Fは24時間営業です。是非お立ち寄りください。

アミューズメントワールドモモⅠ・Ⅱ

大阪府寝屋川市萱島本町4-13　☎(0720)23-6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	3,067,300	DAN	モリガン ALL
2	水滸演武	1,084,900	I'N	阮小五 ALL
3	餓狼伝説3	1,657,800	しのぶ	テリー・ラスボスまで
4	美少女戦士セーラームーン	918,300	ZAP	セーラージュピター　7面
5	エレベーターアクションリターンズ	738,900	リアルジャンプ7	イーディ ALL
6	エリア88	1,682,880	ZAP	F-20 ALL(連)
7				
8				

通信欄：今回は、6タイトルが載せられないらしいのでツインビーヤッホー！やばくばくアニマルはまた来月です。ゴメンネ地球が危ない！君やSHOさん。

ゲームポイント　セレッソ

大阪府大阪市住吉区長居東4-2-10-102　☎(06)691-2922

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マッハブレイカーズ（ハイパーグライダ	706m99	TAK	マサラ使用
2	マッハブレイカーズ（モンスタードラッ	214m03	TAK	マサラ使用
3	マッハブレイカーズ（ビーストホール）	11,193	TAK	マサラ使用
4	マッハブレイカーズ（ラビットジャンプ）	12"33	TAK	マサラ使用
5	マッハブレイカーズ（アイスクラッシャ	34	M.Y	マサラ使用
6	マッハブレイカーズ（スーパースタント）	47	M.Y	ジョニー使用
7				
8				

通信欄：今年の2月末にオープンしたばかりの店です。スコアをねらいたい人、そうでない人も一度来てください。

ゲームプラザFANTASY

岐阜県岐阜市岩田東3-287-3　☎(058)241-2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3	1,921,300	SKL	ALL テリー使用
2	餓狼伝説3	923,900	SKL	ALL 東使用
3	THE OUT FOXIES	12,414,000	WXK	ALL BETTY使用
4	THE OUT FOXIES	11,859,000	UGO	ALL BERNARD
5	ばくばくアニマル	156,464	BAY	難モード 8面
6	ツインビーヤッホー	6,387,630	SKL	プラクティス 連付、5面ボス
7				
8				

通信欄：ばくばくアニマル対戦台あります！ほかにもバーチャファイター2、ヴァンパイアハンター、餓狼3も風雲黙示録もみんなやってます。あと、ストⅡターボも対戦台で盛りあがってます。全台50円です。来てね！

ゲームプラザアミュー

兵庫県西宮市松籟荘7-5ビバリーヒルズ竹森2F　☎(0798)52-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインビーヤッホー（プラクティス）	6,785,180	SDZ-JPO	5面ボス ためぶんしん
2	ツインビーヤッホー（ノーマル）	3,964,500	こども-NTO	5面 ためぶんしん
3	アウトフォクシーズ（ベッティドー）	13,923,000	SDZ-JPO	ALL
4	餓狼伝説3（テリーボガード）	2,036,200	MC-HBC	ALL
5	鉄拳（マーシャル・ロウ）	3'11"05	FIA	ALL
6	ヴァンパイアハンター（アナカリス）	1,387,900	アミューの風雲児けんけん	ALL
7				
8				

通信欄：バーチャファイター2　50円1プレイになりました（メガロも）。新作が続々と入荷されているのにお店がちょっとヒマかな!?　阪急甲子園おりてすぐなので遊びにきてちょうだい♡

ゲーマーハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F　☎(0727)62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（パイロン）	1,505,100	AOB	ALL
2	餓狼伝説3（テリー）	1,863,900	M·N	ALL
3	ツインビーヤッホー(連)（スペシャル）	12,098,520	RARARAⓉ ヤッホーみんなみてる	ALL
4	ミサイルコマンド	63,490	超マサエモンX PON吉帰って来い	15面
5	サンダーフォースAC	2,283,410	GAMER-MLに入ってね♡　MAR	ALL ノーミス
6	クレイジークライマー2	538,400	魁つが太君RR 9インチ帰って来い	6面
7				
8				

通信欄：当店はゲームの入れ替えが非常に激しいので遠方より御来店の際に目当てのゲームが無いときは直接店員にリクエストしてください。
現在は1943改・闘いの挽歌等が入っています。　by担当津川

アミューズメント　J

岐阜県大垣市築捨町3-119　☎(0584)88-0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（(連)なし　アキラ）	1'27"57	DAI	1コインALL
2	バーチャファイター2（(連)なし　アキラ）	1'32"46	Y.Y	1コインALL
3	バーチャファイター2（(連)なし　アキラ）	1'42"48	ユッタ	1コインALL
4	鉄拳（㊙なし　ニーナ）	2'34"00	F.Y	1コインALL
5	ヴァンパイアハンター（(連)なし　オルバス）	1,600,900	Y.Y	1コインALL 2クラウンド
6	餓狼伝説3（(連)なし　テリー・ボガード）	995,400	ABE	1コインALL
7				
8				

通信欄：当店は、昨年12月オープンした大規模店です。VF2を20台以上設置しています。大垣にお立ち寄りの際は、是非、腕だめをしてください！尚、VF2以外の格ゲーは全台50円です。

アミューズメントキャパシティ　アトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町7-4　☎(082)246-0015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2（結城　晶）	1'25"75	SSD-総帥	1C ALL
2	エアーコンバット22（上級）	171,607	TAKU 100円になってよかった。	1C ALL F-14使用
3	ヴァンパイアハンター（フェリシア）	1,928,800	SSD2-麻雀捜査官JOE	1C ALL
4	サイバーボッツ（ジャッカル）	483,200	SSD2-麻雀捜査官JOE	13HIT
5	マッハブレイカーズ（モンスタードラッグ）	212m46	SSD1-軍人	
6	ストリートファイターⅡターボ（ケン）	1,502,100	SSD4-同時押し隆	1C ALL
7				
8				

通信欄：はじめまして。当店は93年12月にOPENしたお店です。広島市内中央通りに面し、プライズ機やメダルコーナーもあります。皆さん、お気軽に遊びに来てください。

ゲームプラザNOKEYMER

大阪府堺市南花田口町1-3-13ジョイント2ビル2F　☎(0722)21-8533

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトフォクシーズ（ベッティードゥ）	13,979,000	ピーチ　ちゅーしかしてくれてん　by誠	1CALL 連なし
2	バーチャファイター2	15段	WIKKY　㋲ 段位認定の鬼	1CALL 連なし　アキラ
3	ヴァンパイアハンター	1,506,600	KANちゃんぴー　おかえりなさい	1CALL P×2　ネエ
4	パズルボブル	16,582,890	SHG-NO-KILLER(鬼)	1C25面
5	ツインビーヤッホー	3,369,750	鬼平　またの名をちゅーしかしてくれへん	1C4面 連なし
6	風雲黙示録	492,600	ラウ最強伝説	1CALL 連なし　馬頭
7				
8				

通信欄：対戦者募集中、常連が相手します。しかしチキン野郎はゴメンです。相手がいないと思っている方は、こちらの人が数十名相手します。VF2の情報も一番早いと思うので、ぜひ一度ご来店ください。

ファンタジア大垣店

岐阜県大垣市築捨町3-121　☎(0584)89-6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター	187,500	Y·Y	ALL オルバス
2	ヴァンパイアハンター	1,761,200	MSA	ALL デミトリ
3	ヴァンパイアハンター	1,720,800	URG	ALL フェリシア
4	ヴァンパイアハンター	1,468,100	TCT	ALL モリガン
5	ヴァンパイアハンター	1,333,800	たこコー	ALL ビシャモン
6	ヴァンパイアハンター	1,269,100	UPG	ALL レイレイ
7				
8				

通信欄：はじめまして。ファンタジア大垣店です。当店はこぢんまりしていますが人気ゲームはそろってます。気楽な店ですので、ゲームが好きな方、ぜひ、ご来店くださいませ。お待ちしております。

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町111-13 ☎(0857)21-3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーボッツ (ス-パー8)	555,700	IMF(ガヴェイン)	1coinALL
2	サイバ-ボッツ (R・ジャッカル)	562,200	ASR(マリー少尉)	ワーロックまで
3	エレベーターアクションリターンズ	788,400	SEJ イーディー使用	1coinALL ㊙
4	ツインビーヤッホー!	4,772,700	中立売ジャッキー	スペシャル 1コイン3面
5	風雲黙示録	410,200	C21 獅子王使用 ラスボス1コまえまで	
6	ぱにっくボンバー	99,999	YMT	1コインALL 14:17
7				
8				

通信欄：「ツインビーヤッホー!」「サイバーボッツ」入荷しました。シューティングのスコアラーの方、どんどんきてください(汗モードごとの集計にしています。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468-9 ☎(086)274-4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (モリガン)	2,364,700	SCORPION-KEI	1コインALL
2	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,928,500	SCORPION-KAA	1コインALL
3	餓狼伝説3 (ギース)	1,224,900	SCORPION-KEI	1コインALL 負けなし
4	サイバーボッツ (R.ジャッカル)	353,500	N.M	5人目
5	ばくばくアニマル	34,600	TOMMY.K	むふっう STAGE 5
6	風雲黙示録 (獅子王)	222,900	T.M	6人目
7				
8				

通信欄：こんにちわ。この本が発売される頃にはVF2大会も無事終了していると思います。誰がどのキャラクターで優勝したのかとても気になるでしょう? と、ゆーところで、つ・づ・く…

プレイランド　ミッキー

広島県広島市東区若草町5-3 ☎(082)264-6931

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	得点王3 (イタリア)ワールドカップ	+10	MAX	1コインALL 7戦7勝 失点0
2	餓狼伝説3 (テリー)	2,167,200	大段　誠	1コインALL
3	餓狼伝説3 (アンディー)	1,250,200	水松　恵介	1コインALL
4	餓狼伝説3 (ボブ)	1,562,700	佐伯　祥二	1コインALL
5	ヴァンパイアハンター (ガロン)	1,046,200	多田　美幸	1コインALL
6	サイバーボッツ (スーパー8)アリエータ	1,046,500	目ざめ99HITコンボ、現在44HIT	1コインALL
7				
8				

通信欄：今回よりお世話になるにゃあプレイランドミッキーだにゃあ。当店は広島駅新幹線口より東に徒歩5分。代々木ゼミのすぐ側です(ちょっとわかりずらいんだにゃあ)

姫屋こどもデパート今治店&新居浜店

愛媛県今治市枝堀町1-2-29 ☎(0898)31-8655(代表)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3	1,811,600	NVY	テリー ALL
2	ヴァンパイアハンター	2,048,800	隊長	フェリシア ALL
3	ヴァンパイアハンター	1,636,600	FFV	デミトリ ALL
4	ヴァンパイアハンター	1,314,700	クソゲー友の会 会員No.2TSU	アナカリス ALL
5	ヴァンパイアハンター	1,378,800	人面犬	ビシャモン ALL
6	ツインビ-ヤッホー (プラクティクスモード)	4,347,280	E・M	5面
7				
8				

通信欄：ツインビーヤッホー!が入荷しました。現在、バーチャファイター2、ヴァンパイアハンターが大人気です。ハイスコアラーの方、対戦の好きな方、ぜひ御来店ください。来たれ、シューター!!

スーパーパンキーズ　byミレニアム

岡山県岡山市表町1-11-8 FANIQ B1F ☎(086)227-7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル	6,037,619	ゴクテレマサ	1コインALL
2	ダンクドリーム	172	拓也&茂樹	
3	サイバーボッツ	507,100	寺岡　克己	1コインALL レプトス
4	ぱにっくボンバー	66,467	へきるFAN伊藤	
5	対戦ぱずるだま	1,072,200	ゴクテレマサ	ゲーマーモード
6	空手道	九段 74,800	ゴクテレマサ	
7				
8				

通信欄：毎月第2土曜日はスーパーパンキーズ　ゲーム大会の日!
6月10日午後3時より　ばくばくアニマル大会も開催します。
参加チケットはゲームコーナーのカウンターにて、おわたしします

ビッグバーン

広島県福山市引野町4-2-29 ☎(0849)41-3838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2	1′30″28	TPS-KUNTA	アキラ ALL
2	セガラリーチャンピオンシップ	3′22″98	K.T	デルタ　MT
3	餓狼伝説3	900,200	TPS-TOMOJI	ジョー ALL
4	風雲黙示録	346,200	MOMOTARO	キャロル ALL
5	水滸演武	1,027,000	TPS-RALI	林沖 ALL
6	戦国エース	1,434,100	TPS-SIR	アイン 2周ALL
7				
8				

通信欄：毎月第4金曜日に「バーチャファイター2大会」をしています。腕に自信のある人、ぜひ参加してください。
「ばくばくアニマル」新入荷。スコアを募集中です。

ビデオ&ゲーム・サークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内4-4-20 ☎(0895)25-5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	X MEN (スパイラル)	3,002,400	フランケンシュタイナー (アテナ向上委員会)	ALL Ver2、10
2	X-MEN (豪鬼)	2,939,800	コルテス "楽勝!楽勝!"	ALL Ver2、10
3	ヴァンパイアハンター (モリガン)	1,645,500	極(きわめ)"不知火友の会入れてください"	ALL
4	ヴァンパイアハンター (フェリシア)	1,639,500	極(きわめ) "不知火友の会"	ALL
5	ヴァンパイアハンター (オルバス)	1,584,400	ガイルⅢ世 "コメントありません"	ALL
6	餓狼伝説3 (テリー)	1,603,400	フランケンシュタイナー"宣言!200万"	ALL
7				
8				

通信欄：当店は会員制で(現在120名)Gネームを登録しハイスコア&年6回のG1大会を実施!(5月のG1 "餓狼3"優勝ラスベガス君)サークルの目標"目指すは全国NO1"全国の皆さんよろしく!!

トイドールおかもと

島根県出雲市今市町259-1　デパートパラオ内 ☎(0853)23-6620

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	436,350	JWP　対戦キラーとは私のことだ!	1コインALL 日本チーム
2	真サムライスピリッツ	260,090	C・O …ぐ　ふっ	1コインALL ハンゾウ
3	餓狼伝説3	838,500	JWP　文句のある奴はかかってきなさい!!	1コインALL ジョ-東
4	餓狼伝説3	1,030,900	T・F　出雲のコギャル殺し参上!!	1コインALL ギース
5	風雲黙示録	327,000	H・H　つまらん!つまらん!もうやらん!	1コインALL イーグル
6	ヴァンパイアハンター	2,025,800	JWP　ファンレターお待ちしてます!!	1コインALL フェリシア
7				
8				

通信欄：当店では、6月25日　餓狼伝説の大会をします。多数参加お待ちしてます。また、ファミコンソフトも激安で奉仕中ですよ!!

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4-22 ☎(0829)32-9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ (プラクティス初級)	2′43″63	AHO 三田　慶司様	ランチ3MT
2	セガラリーチャンピオンシップ (プラクティス中級)	2′30″10	AHO 三田　慶司様	ランチ3MT
3	セガラリーチャンピオンシップ (プラクティス上級)	2′15″92	AHO 三田　慶司様	ランチ3MT
4	セガラリーチャンピオンシップ (チャンピオンシップ)	3′19″58	AHO 三田　慶司様	ランチ3MT
5	バーチャファイター2 (アキラ)	1′38″78	K.Y 吉富　公忠様	1コインALL
6	バーチャファイター2 (ラウ)	1′42″30	SIB 柴崎　旭仁様	1コインALL
7				
8				

通信欄：6月末に改装、7月の初めにリニューアルOPENの予定です。新しく生まれ変わったハイテクセガ廿日市にどうぞ御来店ください。
by：店長

GAME STREET

愛媛県西条市大町1699-4 ☎(0897)53-5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (フェリシア㊎なし)	1,812,600	本命は唯♡	1コインALL アナカリス最悪
2	ヴァンパイアハンター (オルバス㊎なし)	1,669,000	JAL　秋田県のE.Sさん元気かな?	1コインALL
3	バーチャファイター2 (ジャッキー㊎なし)	9段	You	1コインALL
4	バーチャファイター2 (アキラ㊎なし)	9段	借金大魔王	1コインALL 謎の15段出現!
5	バーチャファイター2 (アキラ㊎なし)	9段	ぷよら〜	1コインALL
6	ツインビーヤッホー (スペシャルモード)㊎なし	3,666,920	You	4面にて死亡
7				
8				

通信欄：当店ではVF2・ハンターの対戦が盛り上がっています。腕に自信のある方は一度ご来店ください。VF2の段位認定規定技一覧表貼り出しました。技等の知りたい方もぜひ一度ご来店ください。

日本メカニック

鳥取県鳥取市湖山町北2-123 ☎(0857)28-2254

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイタ-2	2′20″38	朝比奈カゲ	シュン使用
2	エレベーターアクションリターンズ	999,900	らぶらぶ赤面獣さんきょ	6面中盤でカンスト、1C、ALL
3	極上パロディウス	4,532,000	中立売ジャッキー	こいつ使用 1C、ALL
4	サイバーボッツ	473,100	C21	ジン&レプトス使用、1C、ALL
5	風雲黙示録	491,300	C21	チュン使用 1C、ラスボス
6	メタルブラック	533,400	Y.Y	1C、ALL
7				
8				

通信欄：朝比奈カゲさんすみません。2カ月前にこのスコア出せていれば全国トップだったのに。(シュンのスコアは3月20日のものです)。

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田297-1 ☎(086)4271-1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター (フェリシア㊎なし)	1,958,500	どのっちどっちQP!	1コインALL
2	ヴァンパイアハンター (オルバス㊎なし)	1,908,900	どのっち　カンバレ!	1コインALL
3	ヴァンパイアハンター (デミトリ㊎なし)	1,887,000	どのっち帰ってきて!	1コインALL
4	ヴァンパイアハンター (モリガン㊎なし)	1,782,300	片さんQP!	1コインALL
5	ヴァンパイアハンター (ドノヴァン㊎なし)	1,704,400	ハンター軍団 副将のっち	1コインALL
6	リッジレーサー2 (T・T MT)	3′14″889	㊍生りっぢ野郎AKD EVO 1+2+3	3周トータル
7				
8				

通信欄：V・F2スコア求ム!　当店ではVF2、ヴァンパイアハンターの対戦がさかんですが、餓狼3、風雲の対戦が下火ですのでぜひやりに来てください。ドルアーガなどのレゲーもあるよ。　by　店員さん

アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町6-6 ☎(0944)73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3	1,760,000	MMS.A.-おとーさん	ALL ノーミステリー使用
2	マッハブレイカーズ(スーパースタント)	47	DYK-cfc-MK2	連なし マコト使用
3	ヴァンパイアハンター(フェリシア)	2,041,600	MAD氏、テーブラー DYK-Y.K境	ALL 30R Ⓟ×6
4	ヴァンパイアハンター(オルバス)	1,985,500	MMS.A.-MUGEN	ALL 30R Ⓟ×14
5	ヴァンパイアハンター(アナカリス)	1,437,200	MAKI	ALL 30R Ⓟ落×?
6	ヴァンパイアハンター(サスカッチ)	1,254,000	Ⓟ氏今度いつ来るの?MMS.A-にょにょ	ALL 30R Ⓟ×5 E落×4
7				
8				

通信欄：西鉄柳川駅そばR443沿い「アミューズメントシティ」です。7月にオープン1周年記念イベントを開催予定です。沿線の方、スコアラーの方、是非一度御来店ください!! by：店員 ぢょにー河合

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エレベーターアクションリターンズ(イーディ使用)連なし	890,600	DRAGONII	1コインALL
2	餓狼伝説3(テリー使用)連なし	1,163,200	J.K	1コインALL EXEまでP-5
3	サイバーボッツ(マッーRIOT)連なし	518,000	FOX	1コインALL P×6 MH-13
4	サイバーボッツ(マリーSWORDSMAN)連なし	511,000	FOX	1コインALL P×4 MH-11
5	マッハブレイカーズ(フューチャーズゲート)	44,550	Y.U	マコト使用
6	ヴァンパイアハンター(モリガン使用)連なし	1,174,500	LED	1コインALL
7				
8				

通信欄：当店では、スコア申請者大募集中です。今ならあなたのスコアを、ゲーメストにのせるチャンスです。気軽に一度御来店ください。あと「ツインビーヤッホー」のスコアを誰か申請してください!担当

フリータイム

徳島県徳島市籠屋町2-15-2 ☎(08853)7-3562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エレベーターアクションリターンズ(イーディ)	917,100	瑞姫・樹	ALL 1ミス残0 必付連なし
2	ギャラクシーファイト(ロルフ)	1,171,300	PPP	ALL ローウェ無し 連必無し
3	パズルボブル	35,892,140	MII	30面
4	ラグナロク(連付)	5,278,100	FLGS-SIN	ALL LOW 1R=143万
5	レイフォース(連なし)	5,451,500	阿波ま水本田	ALL
6	ガイアポリス(フェリシア)	10,689	稀羅郷inんじゃめな	ST.17 連なし
7				
8				

通信欄：前回は、電話番号を間違えてしまい、大変ご迷惑をかけてしまいました。ゴメンなさい。あと当店では対戦台が1組だけになった代りにシューティングを多数入荷しています。求む!熱血シューター!

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字富岡7965 ☎(0954)22-5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	P-47ACES	2,448,060	Ⓔ君(公務員)連	1C ラスボス ブラックウイドウ
2	レイフォース	6,101,800	中島残党 JMA	1C ALL 残0 連
3	バーチャコップ	8,603,600	FBI(山下雅光)	1C ステージ3ラスボスまで
4	餓狼伝説3	1,488,400	木寺 瞬	1C ALL テリー
5	ダライアス外伝	11,815,410	YYY これが最後の集計 残念!	1C ALL連 上Vゾーン
6	ぷよぷよ通	948,394	なんと山形より遠征! T・M(みくりや)	1C ALL 652ぷよ
7				
8				

通信欄：山形のTM(みくりや)さんご来店有難うございます。ゆっくり話も出来なくて残念でした。また群馬のKYさんおたより有難うございます。EGG氏達も君の帰りを待ってます。 by店長および中島残党

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1-6-11 ☎(092)524-6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エレベーターアクションリターンズ(ジャド 連なし)	999,900	ダーエル谷 よくやったぱちぱち	1コインALL
2	餓狼伝説3(テリー 連なし)	1,467,800	"偽善者" 山本	1コインALL 兄有
3	アウトフォクシーズ(ジョン・スミス、連なし)	13,821,100	ガーエル谷	1コインALL
4	ヴァンパイアハンター(モリガン連必なし)	2,973,100	ちょびん♡ 連射がほしい‥	1コインALL 30ラウンド
5	ヴァンパイアハンター(レイレイ連必なし)	2,373,200	ちょびん♡俺も30日集計の店にいきたい	1コインALL 30ラウンド
6	ヴァンパイアハンター(パイロン連必なし)	1,901,700	ちいまびん♡BOTSのため、しばらくやめ!	1コインALL 29ラウンド
7				
8				

通信欄：当店では、機械、そのほかの清掃、ワックスがけにAURIを使用しています。この価値の分かる人は、ぜひ一度、御来店ください。

アミューズメントスクエア カサブランカ

香川県高松市亀井町10-15 ☎(0878)33-3375

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電DX(上級連)	10,000,000+α	EXC-S.OII	1C3周目の4面で達成 1LP×2
2	鮫!鮫!鮫!(1PVER連)	10,000,000+α	RBN-EXP-AYA	1C3周目の6面で達成 残20
3	D-47連	10,000,000+α	RBN-EXP-AYA	1C9周目の4面で達成 残9
4	P-47ACES(ブラックウイドウ連)	3,114,920	FUU-ひさし	1CALL残0
5	餓狼伝説3(テリーボガード)	2,096,400	FUU-ひさし	1CALLS×19連必なし
6	ウインビーヤッホー(プラクティクス連)	7,002,770	FUU-ひさし	ALL残1
7				
8				

通信欄：初めまして今回から参加することになりました。今後ともどうかよろしくおねがいします。ハイスコアに興味ある人もそうでない人もカサブランカに来てください!! ハイスコア担当EXC-S.OII

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100-4 皆春プラザ ☎(0975)23-5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セガラリーチャンピオンシップ(チャンピオンモード)	3'19"43	MIC	ランチア MT
2	セガラリーチャンピオンシップ(初級)	2'45"82	HIR	ランチア MT
3	セガラリーチャンピオンシップ(中級)	2'29"27	KIM	ランチア MT
4	セガラリーチャンピオンシップ(上級)	2'15"07	MIG	ランチア MT
5	ツインビーヤッホー		シューティングマニアの方 スコア募集!	
6	ウルトラ警備隊		同上	
7				
8				

通信欄：バーチャファイター2 強豪勢ぞろい。大分に敵なし。誰の挑戦でも受けます。腕をみがいて、かかってきなさい。

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2-2-16 ☎(093)551-5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	餓狼伝説3(アンディー連なし)	948,300	アクションが熱いぜ GMC・DURAN	1C ALL
2	ヴァンパイアハンター(モリガン連なし)	1,824,200	精気をすわれてミイラとなった 闇忍者・忍	1C ALL 25 ラウンド
3	風雲黙示録(イーグル連なし)	608,900	6月末にいなくなる GMC・DURAN	1C ALL
4	風雲黙示録(メズウ連なし)	629,600	どこへいくんだ? GMC・DURAN	1C ALL
5	エレベーターアクションリターンズ(カート連なし)	738,700	シンガポールだ!! GMC・DURAN	1C ALL 残=0 クリアー
6	パズルボブル(連なし)	38,081,570	来年の正月に戻るぜ! GMC・DURAN	1C ALL
7				
8				

通信欄：求む! スコアラー! 腕に自信のある方、当店に御来店ください。レベルの高い、スコアーアタックが出来ますよ。熱いシューター野郎も 大歓迎!!

ゲームえの木

高知県高知市旭町3-104 ☎(0888)25-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2(アキラ)	1'57"18	コンピューターはきらいっす。対戦だけのモー	1コインALL
2	バーチャファイター2(アキラ)	2'09"18	ドがあればうれしいのに。 GHQ	1コインALL
3	バーチャファイター2(ラウ)	1'52"83	娘の機嫌が悪かったっす。 GHQ	1コインALL
4	餓狼伝説3	1,787,300	だれか テリーをなんとかしてくれ〜!	
5	パズルボブル	15,058,620	正体不明の有名人!その名も宗像コーチ!!	1コインALL
6	マッハブレイカーズ(スーパースタント)	47	謎の人 ??X	
7				
8				

通信欄：6月16日2号店がオープンします。ぜひ遊びに来てください。

担当者より 各店、スコアラーの方々へお詫びします!

今号の集計は、掲載店増加のため、スペース確保を考え、6機種集計としたのですが、予定していたお店の数が集まらなかったため、誌面では、8機種掲載となってしまいました。この規制により載れなかったスコアラーの方々、大変申し訳ありませんでした。お詫びします。

掲載店募集終了宣言!

今号の「狙うぞハイスコア!!2」をご覧になられたでしょうか。前回掲載では、30店そこそこだったか、いきなり90店以上になりページも大増!予想をはるかに超える掲載となり、よろこんでおります。とりあえずこの状態を保ちつつ、しばらくは掲載店の募集を中止したいと思います。ありがとうございました。

へいらっしゃい！

対戦出前リポート





対戦格闘ゲーが大流行の今日このごろ、巷ではハイレベルな争いが行われている。そんなある日ゲーメストライターたちは、ちょっとゲーセンに寄ってみた。

ゲームinナミキ明大前の巻

5/15号本誌P162で募集した、「ゲーメストライター格闘ゲーム出張対戦大会」が、ゴールデンウィーク突入直前の4月25日に行われた。場所は、世田谷は京王線明大前駅前にある、ゲームinナミキ明大前店で行われることになった。

第一回の今回は、バーチャファイター2にて開催された。ゲーメストから参加したライター陣は、キャサ夫、GYU、C・LAN、K-TAN、雪風、それに飛び入りの1人目ラウの計6名の出撃だ。我らメストライター陣＋おまけが店に到着するや否や、店内のすごい盛り上がりを目の当たりにすることとなった。

さあ試合開始だ!!

試合形式はリーグ戦と、トーナメント戦の2形式で行われた。リーグ戦は、4ブロック(A、B、C、D)の予選リーグからそれぞれの勝者4人が決勝リーグで勝負する2段階リーグ戦だ。このリーグ戦では、5人のゲーメストライターたちが予選リーグに各ブロックひとりずつ(Cブロックのみふたり)加わり、あらかじめ決まっていたゲームinナミキ明大前(以下ナミキとする)の強者たちと闘った。

戦況は、B、Dブロックの GYU、キャサ夫は、危なげなく順調快調の全勝。Cブロックでは、ナミキの工藤君と雪風、C・LANも2勝1敗だったが、勝数と負数の差でC・LANが進出。Aブロックではナミキの山田君が全勝で進出し、ここに出場したK-TANは惜しくも2勝1敗で敗退。冥福を祈るなまんだぶ。決勝リーグからは3本先取設定で、待ち、逃げは厳禁というシビアなルール(コレは試合全体のルールでもあった)で行われた。



これがゲームINナミキ。ここで熱い戦いが…。

決勝リーグは、4人中3人のメストライターが進出して順当な所だ。使用キャラは、ナミキの山田君がラウ使い、ほかのライター陣は、本誌やムックの各担当キャラだ。念のため書いておくとキャサ夫=カゲ、GYU=アキラ、C・LAN=ジャッキーである。

決勝戦結果は、優勝=キャサ夫、2位=山田君、3位=GYUと、ナミキの山田君は3戦2勝と健闘が光ったが、やはりキャサ夫の全勝優勝で決まった。さすがだね。ちなみにGYUは1勝2敗、C・LANは3戦全敗とハッキリと優劣の出た試合だった。

リーグ戦決勝後、すぐにトーナメント戦を開始したが、トーナメント戦では、大波乱が起きた。

ここでは32人出場の5戦マッチで、メストライター6人とナミキの選出メンバー以外は飛び入り参加で募った。最初は渋っていたギャラリーもライターと対戦できるチャンスだからか、もしくはフリープレイでゲームができるからか、何とか出そろって試合を開始した。

このままいけば、ライター陣の上位独占かというところだが、いざふたを開けてみれば、メストライター陣大乱調。まずライターにあるまじき一回戦敗退を喫したのが1人目ラウとGYU。1人目ラウ曰く「おーいぇーが出なかった…」。またGYU曰く「相手が女性だったのでちょっと油断しちまった」以上敗戦の弁。えーい言い訳は聞かぬわ!やってしまったものはしょうがない。ほかのライターに期待しよう。ちなみにGYUの対戦相手だった女性はナミキのスタッフで、結構強者だったようだ。さらに波乱は続き、雪風、C・LANは2回戦負。K-TANも、敢えなく3回戦敗退してしまう。このままでは総崩れだ。この企画も第一回にして終了してしまうのであろうか?しかし、ライター陣が相次いで敗れる中、順当に勝ち上がっているライターがいるではないかーそうひとり気を吐いたのが、リーグ戦でも優勝したキャサ夫だった。彼の試合ぶりを覗いてみれば、キャサ夫の使用キャラは、カゲマルではなくラウではないか、



活気のある店内だ。



対戦中は大混雑になったほどの人気ぶり。

対戦相手は、リーグ戦2位のナミキ選抜の山田君、Cブロック同点1位のナミキ選抜の工藤君などだが、それらの並いる強敵を物ともせずに撃破して勝ち進んでいるぞ!さすが弧延落師匠だ。

この後もK-TANを破り、決勝進出してきたナミキ選抜のにっき1選手との決勝戦も危なげなく勝って、またもや優勝。まさに1人勝ちってヤツだった。しかしナミキ選抜も、なかなか強かった。キャサ夫の頑張りがなければどうなっていたことやら。

店の雰囲気はグー

今回おじゃまさせてもらったお店は1F、B1Fの2フロアで、小さいけれど、スタッフは一生懸命にがんばっている様子だったよ。情報ノートも活発だったし、未成年者の禁煙を店内で徹底していたことや、マナーの悪い人々への対策なども十分に考えられていた。また来てくれたお客さんのノリもよく、かけ声を掛け合ったりして、良い雰囲気でいられたので二重丸だったのだ。さらに最後にお土産までもらっちゃって、至れり尽くせりだったのだ。

今回はどうにか勝って次回につながる戦果を挙げたと思う。それではまた次回。

(カメラ&リポート見取川)

格闘ゲームのいきおいは衰え知らずです。「筐体の周りはあふれ返らんばかりの人だかりだ」。そんなお店の店長さん、ゲーメストライターがあなたのお店へ出張して、お客様の挑戦を受けます。希望される場合は店長さんが直接(もしくは店長さんの承認を得て)下記までご連絡ください。

〒101東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル3F
株式会社新声社ゲーメスト
編集部「ゲーメストライター対戦もとむ」係まで

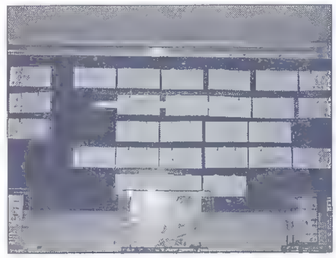
お店紹介！

最北の集計店見参
旭川・プレイシティ24

北海道は旭川にあるプレイシティ24。JR旭川駅から徒歩で約5分ほどで到着できる。にぎやかな通りを真っすぐ行って、ミスタードーナッツを見つけたらその角を曲がってみよう。すぐに見つけられるはずだ。



お店の前にて。真ん中ガプレイシティ24のエース、SHADOW氏。


かなりの盛り上がりを見せている。

アットホームな店内

店内は2階建ての造りになっており、入ってすぐに階段がある。営業時間は9：00～23：30で定休日はなし。1ゲーム50円が基本で、一部大型筐体が100円になっている。

1階は明るい雰囲気。これは、間接照明などの細かい気配りが施されているからだ。また、対戦コーナーが何組も横並びになっているので、誰と誰が対戦しているのかわからないのがおもしろい。中でもシューティングコーナーはスピーカーを特別に設置。ド迫力のサウンドを十分に満喫できるぞ。これはやるしか。

2階にはさまざまなジャンルのゲームが置いてあるので飽きることもないだろう。

昼間は休み中ということもあって学生が中心の客層であった。だが、夜になるとそうでもないという。

その中で、常連さんの数はおよそ10人ほどで、本格的にハイスコアに取り組んでいるのは4、5人ほどだそうだ。

もちろん連射装置と必殺技（同時押し）ボタンは標準装備。店員さんがハイスコア好きで積極的に取り付けているとのこと。でも、調子に乗って怒られることもしばしばある？

また、めざせハイスコアで活躍中のSHADOW氏には、ギャラクシーファイトのパターンを細かく書いてもらいました。ありがとう！

プレイシティ24は、去年の9／30号から集計店となった現在最北の地にある集計店。今年の夏に北海道へ行かれる方は寄ってみてはいかが。


昼間からたくさんのお客さんが来店。

☆獲得争い好調
札幌・ゲームプラザヴィクトリア

北海道は最大の都市、札幌。その郊外に位置するのがゲームプラザヴィクトリアだ。


ヴィクトリアの前で1枚。

工夫が施されている店内

まず、店内に入ってみるといくつかの大型筐体が置かれている。1ゲーム50円または2ゲーム100円が基本になっている。

さらに奥へ入ってみると、対戦台がいくつか置いてあるが、バーチャファイター2だけは一台だけ隅に置いてあった。

とりあえず遊んでみる。しかし、しばらくプレイしてみると対戦乱入者が出現。どこから？ なんと、10メートルは離れていようかという位置にもう一台バーチャファイター2があるではないか。

これには驚き。何でも自慢の対戦台であることをナイスガイの店長さんが教えてくれた。じつは、現役のハイスコアラーであったりもする。

昔ながらのゲーマーが集う

さて、客層のほうは常連さんが20人はいるらしい。夜になると社会人も来店し、スーツで対戦待ちをするほど。しかし、ハイスコアラーは4人くらい。

ハイスコアの挑戦は午後5時くらいから始まる。年齢層も高めで23歳くらいが平均らしいのだが、ほとんどが学生らしい。23歳で学生とは……みなさんゲーマーですね。

メンテナンスもバッチリで、シンクロ連射が切り替え付きで装備されている。良い環境が揃えば、ハイスコアラーもそれだけ期待に応えられる。

また、遠征に来てくれたのならTELひとつで常連が集まってくれるらしく、結束も固そうだ。

ハイスコアを狙っている機種も、そろそろ真サムを仕上げてニューゲームに挑戦中。セガラリーやツインビーヤッホー、首領蜂あたりを狙いたいとのこと。

今年の☆獲得争いでは好調なゲームプラザヴィクトリア。表彰台であるベスト3へ入賞し、今度は東京のほうに遊びに来てほしい。


なんでも教えてくれる店長さん。


常連さんがポーズを取ってくれました。

締め切り　7月14日消印有効
ハガキ　152ページ
発表　10月15日号

ここ最近は、毎月1～2冊の割合でムックも発売されてプレゼント発表も大変なんだ。プレゼントの発送も遅れがちになっちまってぷりぷりご立腹の人々は、首の骨を10個ぐらい増やして、女神様のような温和な顔で待っていてくれや。

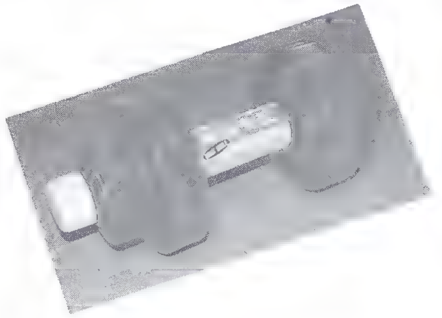


③ソニー・クリエイティブプロダクツ提供
ゲームソウル　Tシャツ　各3名

渋谷のパルコ内にあるお店ゲームソウルのTシャツをプレゼントだ。種類は、写真のヴァンパイアのデミトリのものと、ブロック崩し（黒）の2種類だ。

カプコン提供
②ウォーターアレイ　10名

TVアニメストリートファイターⅡVの主題歌で黒田有紀さんの歌う「風 吹いてる」「cry」のCD発売記念グッズだ。



SNK提供
①風雲黙示録ポスター　10名

またもや個性的な対戦格闘ゲーム「風雲黙示録」がSNKから発売された。早速SNK東京へいってポスターをもらってきたよ。



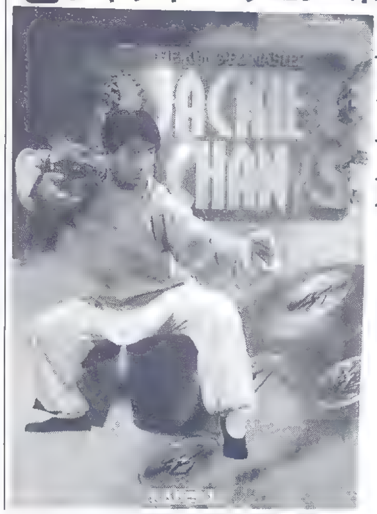
ゲーメスト提供
⑤松本梨香サイン色紙　3名





先月に引き続き、GMラジオゲーマーズナイトのDJでお馴染みの声優、松本梨香さんのサイン色紙を3名に。

カネコ提供
④ジャッキー・チェン　ポスター&Tシャツ　各10名

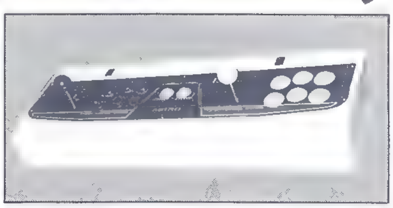


カネコからはジャッキー・チェンのクンフーマスターのポスターとプリントTシャツだ。10名ずつにプレゼントするぞ。



A	X－マルチプライ
B	ティンクルピット
C	F／A
D	1943改

⑥コンパネ&基板セット　1名
ゲーム基板　3名



恒例のコンパネ&基板のプレゼントだ。今回はボード・Aのボードマスター＋任意の基板だ。前回同様左のリストから好きな基板を選んで基板名のみ書いてね。

7月15日号プレゼント

スーパーリアル麻雀PVムック当選者発表

PⅠ～PⅣインストカードセット
渡邊亨君 北海道
岩本章君 宮城県
川村賢司君 栃木県
小林良崇君 栃木県
池澤夏樹君 埼玉県
行田勝久君 東京都
戸塚光幸君 東京都
濱田健裕君 長野県
重田昌昭君 大阪府
藤元英樹君 奈良県

PⅥ、PⅤポスターセット
福井正君 栃木県
斉藤光弘君 埼玉県
斉藤一知君 神奈川県
石井準也君 神奈川県
田中透君 新潟県
幸地雅之君 京都府
峰山和也君 奈良県
伊佐治創君 福岡県
松隅諭至君 福岡県
横山一岳君 熊本県

'95PⅤ卓上カレンダー
小暮正継君 群馬県
山崎正宏君 群馬県
渡邊勉君 埼玉県
高野健君 東京都
小森高志君 東京都
大島一秀君 神奈川県
福富義幸君 神奈川県
上野訓康君 愛知県
山辺和美さん 兵庫県
加納たかし君 広島県

PⅣ、PⅤのチラシセット
上村啓治君 北海道
高野光章君 栃木県
小林伸也君 埼玉県
松本光史君 神奈川県
柾木滋夫君 新潟県
高田有人君 大阪府
向晶君 和歌山県

奥野晃司君 岡山県
山崎剛史君 岡山県
大喜純君 徳島県

PⅤステッカーセット
吉田純一君 埼玉県
松本征史君 埼玉県
矢萩界児君 千葉県
久保田正明君 千葉県
倉持清司君 東京都

PⅤ豆本一巻
菅裕君 京都府
吉沢慶亮君 香川県

PⅤ豆本二巻
松原浩典君 茨城県
吉村崇弘君 福岡県

PⅤ豆本三巻
北村年人君 宮城県
杉本高志君 広島県

PⅣ福袋
津口俊樹君 東京都
亀尾達也君 鳥取県
家田和彦君 福岡県

PⅤ豆本三巻色校正紙
佐々木健太郎君 香川県

ステッカーカンプ
川守貞樹君 静岡県

PⅤインストカード色校正紙
中村真乗君 愛知県

PⅤチラシ色校正紙
永見貫之君 岡山県

PⅤ基板＋コンパネセット
村田美和さん 東京都

Pシリーズテレカセット
伊藤忠補君 大阪府

PⅡしょう子テレカ
太田信之君 千葉県
村越政明君 東京都

PⅢ香澄テレカ
兵動勝則君 埼玉県
斉藤田紀さん 千葉県

PⅢ未来テレカ
上野遼一君 栃木県
井川雅弘君 神奈川県

PⅣ愛菜テレカ
山田浩道君 栃木県
林田敏明君 京都府

PⅣ悠テレカ
清水裕介君 東京都
山崎茂明君 福岡県

PⅣ香織テレカ
土屋純平君 埼玉県
伊藤学君 東京都

PⅤみづきテレカ
小池祐介君 埼玉県
藤本茂樹君 徳島県

PⅤ綾テレカ
隠善明日香さん 東京都
平井伸幸君 新潟県

PⅤ晶テレカ
玉置丈修君 東京都
桜井秀直君 愛知県

キーホルダーセット
中沢健太君 福島県

らぶりぃしょう子キーホルダー
笠谷拓也君 栃木県
木村勝君 大阪府

らぶりぃ未来キーホルダー
佐山幸佳さん 新潟県
串田達也君 兵庫県

らぶりぃ香澄キーホルダー
相良哲也君 高知県
中岡竜裕君 宮崎県

らぶりぃ愛菜キーホルダー
川合克也君 滋賀県
並木健太郎君 広島県

らぶりぃ悠キーホルダー
金正俊秀君 大阪府
肥田高志君 佐賀県

らぶりぃ香織キーホルダー
沓名準二君 愛知県
三木信義君 大阪府

らぶりぃみづきキーホルダー
益田勇君 秋田県
柏田大介君 埼玉県

らぶりぃ綾キーホルダー
高木郁太郎君 宮城県
宮辺泰治君 福井県

らぶりぃ晶キーホルダー
蒲野謙吉君 東京都
増野仁君 静岡県

Pシリーズ文具セット
小野勝弘君 千葉県

らぶりぃスパイラルノート
上沢隆君 埼玉県
茂木龍一郎君 千葉県
黒田次郎君 東京都
尾沢誠君 神奈川県
長谷部剛君 神奈川県
宮沢英司君 新潟県
近藤雅也君 石川県
野川鉄雄君 鳥取県
山田訓義君 福岡県
渡辺克己君 鹿児島県

らぶりぃず下敷き
岩崎輝之君 北海道
横山裕人君 埼玉県
大野猛君 埼玉県
後藤次郎君 千葉県
北毅君 神奈川県
高田圭一君 新潟県
島和憲君 富山県
加賀正明君 愛知県
矢崎丈二君 三重県
黒澤友博君 兵庫県

PⅣシャーペン&消しゴム
島光二郎君 北海道
大出淳也君 青森県
高田時彦君 秋田県
杉本誠君 福島県
金子昌樹君 茨城県
田丸忠雄君 埼玉県
古川篤志君 埼玉県
佐藤正義君 東京都
北山淳君 東京都
河村理登君 神奈川県
春山元君 神奈川県
内田寛君 山梨県
野村康則君 福井県
桜井彰一君 和歌山県
木村和正君 岡山県
青山勇雄君 広島県
加賀聡君 愛媛県
井上智之君 福岡県
望月弘二君 大分県
菊地朋子さん 宮崎県
（他80名）

PⅤシャーペン&消しゴム
中西照幸君 北海道
高野昭博君 岩手県
平田正孝君 宮城県
笹本寛君 秋田県
前原智哉君 栃木県
益子政和君 栃木県
松井武志君 群馬県
赤沢文彦君 埼玉県
鈴木朋秋君 千葉県
吉田高志君 東京都
篠崎幹士君 東京都
阿部敬行君 神奈川県
佐藤堂三君 愛知県
野瀬勝弥君 愛知県
広瀬武君 愛知県
松原学君 京都府
守山靖一君 兵庫県
米本秀聡君 徳島県
浦塚徹君 福岡県
植本哲昭君 熊本県
（他80名）

らぶりぃペンケース
山田だいご君 福島県
千葉哲治君 栃木県
長尾哲也君 埼玉県
武田竜介君 千葉県
春田賢一君 東京都
米本春規君 東京都
奥野和也君 東京都
関口智尚君 長野県
田所厚君 新潟県
池見真一君 石川県
岩瀬雄一君 愛知県
青木葉英次君 愛知県
辻智也君 三重県
谷水智明君 京都府
江間昭夫君 大阪府
中村守君 大阪府
佐々木孝彦君 大阪府
舘脇孔君 大阪府
柚樹駿君 広島県
野木大典君 沖縄県
（他20名）

3月30日号プレゼント当選者発表

パナツイン＋ストⅡダッシュ
亀田恵理さん 埼玉県

ボードマスター＋ゼビウス
宮島朱美さん 熊本県

X－MEN人形 ストーム
鈴木匠君 北海道
笹利之君 青森県
塚田康之君 茨城県
表克明君 石川県
久保田愛子さん 静岡県

X－MEN人形 ジュビリー
藤塚央君 新潟県
貴志正則君 滋賀県
下田雅夫君 高知県
美浦秀徳君 福岡県
鶴一修君 福岡県

X－MEN人形 ガンビット
鈴木裕哉君 山形県
大野裕子さん 神奈川県
河原田一行君 滋賀県
尾崎泰弘君 大阪府
野口賢一君 福岡県

X－MEN人形 ビースト
杉原大介君 北海道
寺田宏君 千葉県
中溝哲也君 島根県
常盤浩樹君 香川県
鮎瀬幸司君 長崎県

Sリアル麻雀ポストカード
渋田徳智君 茨城県

Sリアル麻雀スタンプセット
村田美和さん 東京都

Sリアル麻雀ステッカー
漆原良夫君 栃木県
天野大介君 富山県
笠原孝文君 岐阜県
北川章生君 滋賀県
村上香織さん 熊本県

なぞぷよTシャツ
長谷川高志君 長野県

ジョイポリスご招待券
中島明美さん 東京都

ゲーメストのパズルだよ！
吉田紀夫君 埼玉県
井上寛君 埼玉県
山下一雄君 埼玉県
野田聡君 京都府
織田正二君 京都府

次号予告

ゲーセンを10倍楽しくする

GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15・30日発売

巻頭3大特集

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(SNK)

ついに公開！今回の顔ぶれは？出場選手数は？あなたの疑問にお答えします

ドラグーンマイト(コナミ)

そろそろどんなゲームかわかってきたかな、とにかく続報を待て！

ソニックウイングス3

発売直前!!君のために全機種の性能をお知らせしよう

驚愕付録

『オール読サビカタログ』



ドラグーンマイト(コナミ)

大攻略

ストリートファイターZERO(カプコン)

キャラ別攻略

ワールドヒーローズ パーフェクト(ADK)

連続技&対戦攻略

餓狼伝説3(SNK)

攻略●ヴァンパイア ハンター(カプコン) ●バーチャファイター2(セガ) ●サイバーボッツ(カプコン)●ツインビーヤッホー(コナミ)●首領蜂(アトラス)●STRIKER1945(彩京)ほか 連載 ◆ゲーメストアイランド◆めざせハイスコア! ◆モニターズリポート◆梨香のゲーマーズナイト◆コンスポほか

ゲーメスト次号(No.147)は 特別定価530円 6月30日(金)発売!!



●昔はコミックの単行本なんて買わなかったのですが、最近買い始めてから家にたまる一方です。地元の本屋さんでコミックを買うと、なぜかアメ玉やピーナッツをくれるのが不思議。あいかわらず、文庫本も買い続け、古本屋で昔読んだ本を探したりしているので家では読んでばかり。そんな生活をしています。
ゲームでは、そろそろまたシューティングをやろうと思っています。最近ぬるすぎで…。　（石井ぜんじ）



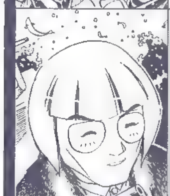
●G．W．に、山梨のほうに遊びに行きました。西銀座ゲームプラザのDONぞう、ANP君とオレとぴぐの4人で、ウワサの名所にドライブがてら行って来ました。楽しかったです。次（夏）はぶどう狩りとキャンプで決まりだね。
話は変わって、どなたかふしぎ遊戯の1～4話をダビングしてくれる人はいませんか？アレは非常に良好。（㊗ユナPC-FX移植決定!!不屈のFXユーザーM．D．S．－ジョッキー★笹岡）



●この1週間は「いなりんカー」に振り回されっぱなし。月曜日に浦賀で止まって動けなくなり、JAFを呼べば「雨のせいだ」と言われなんとか走れたので帰ってくる。そして土曜日、今度は浅草でまた動かなくなり、さすがにもう息を吹き返すことはなかった。実は前日の金曜日に新しい車を決めたばかりであった。この号が出るころには新たな「いなりんカー」で走り回っていることだろう。　（今度は黒の旧型スープラ、KKY－いなりん）



●「首領蜂」が熱い！2周目の撃ち返しよけ、そして稼ぎパターンの作成にと、日夜頭脳と反射神経の限界に挑戦しております。特に弾をかすりながらかわす楽しさは秀逸の一言！燃えるぜ。
そしてもうひとつの担当ゲーム、「バーチャストライカー」ですが、こちらも金喰い虫状態。この機会に私も対戦プレイを修業していく所存です。夏休みになったら対戦の旅に出ようかな…。あっ、その前に入社試験だ。トホホ…。（童心が抜けない立衆多）



●ピンボールを楽しめる状況は限られているようである。状態の良いマシンが必要なのだ。機械的に壊れていなくて、フィールドが週1～2回掃除されていて、フィールドは横方向にフラット。もちろんフリッパーのゴムは削れていない、これらの条件が満たされていないとストレスが溜まってしまう。こんなマシンがあって、ピンボールに詳しい店員が話し相手になってくれれば、非常に楽しいゲームなんだけどなぁ。　（珈琲ふりーく）



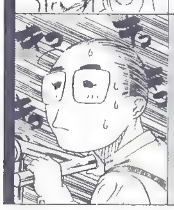
●LOGIC1、バトルテック個人戦優勝おめでとう！国内大会優勝ってコトは日本一かい!?6月3日、4日はラスベガスで世界大会だってね。ヒマがあったらいろいろ大会の話を聞かせてよ。
大会といえば、ハンターの全国大会もなかなか面白かった。残念なのは、地元から出場したアナカリス使いが3回戦で負けてしまったコト。しかもシードなもんだから事実上初戦敗退。弱いぞ飯塚！　（ちょっとイジメ過ぎ!?Fu－Bu－Ki＝GED）



●ども、ぬきっす。実は今度、MAN次郎と一緒に新雑誌のEXにうつることになりました。で、これを機にかんぬきという名前を変えようと思い、MAN次郎に相談したんだけど、持ちかけた相手が悪かった。奴の口から出るのはバカな名前ばかり…結局「川で泳ぐ奥田」になるよりはマシとゆうことで、パラソル奥田という名前に泣く泣く決定した。
（こんなんばっかのかんぬき）



●最近、兵庫出身のアディオスと飲み会に行ったはいいが、互いの過去をほじくり返す「自爆ギャグ」を連発し収拾がつかなくなって困っているGYUです。この自爆ギャグのポイントは相手に暴露されても決して否定せず、あえて肯定するところ。気の合う友達を見つけたら一度やってみてください。お互いボロボロになることは保証付き。病み付きになるぜ！P・Sファミ通に載っていたバーバラ寺岡とは私のことです。　（GYU）



●ゲーメストの15日発売を担当してる、編集のかわでんです。どーも。編集部ではシューティングゲームの新作ラッシュに「コレしかねえ、アレしかねえ」と大モメのこの頃ですが、皆さんは何をお楽しみでしょうか？私はゲームそっちのけで、スーパーグラスのCDを聴いてのほほん、浦沢直樹の『MONSTER』読んでふぇぇ～、の日々です。ジメジメしがちな季節、ゲームでも何でも新鮮な刺激が欲しいっスね。　（かわでん）

OPINION 論

スクロールアクションゲームの復活を望む

石井ぜんじ

私がゲームをやりこみ始めたころは、まだ対戦格闘ゲームというものが存在しなかった。シューティングゲームや、キャラの小さなアクションゲームがほとんどだった。
もし、今のように対戦格闘ゲームが主流だったら、私はゲームを始めなかったかもしれない。私は、人と戦って勝ち負けを決めるのが、あまり好きではないのだ。これは個人的な好みなので深く理由は述べないが、一人でできるからこそゲームをやり始めたと言っていい。

1人用の、特にスクロールするタイプのゲームに私は魅かれた。このタイプのゲームは、流れがあり、うまくなるに従って未知の世界への扉が開かれていく。今では極端な話と思われてしまうが、継続モードなんてついてないほうがよいのである。
自分で攻略パターンを考え、パターンを生み出し、それの報酬として先に進ませてもらい、新しい世界にたどりつける。アクション性はあるが、謎を解きつつ進む一種RPG的な楽しみが、スクロールタイプのゲームにはある。
対戦格闘ゲームはどうだろうか、確かに対戦の面白さはあるが、新しい世界に連れていってくれる楽しさはない。現在、この欲求を満たしてくれるアーケードゲームは、シューティングゲームしかないと言っていいぐらいだ。
シューティングゲームは、どんどんスクロールしていってくれて、だんだん難しくなってくるのがいい。プレイ時間の問題が厳然として存在するので、難度は高くなりがちだしあまり大手メーカーは作ってくれない（ひがみ）。だが、シューティングゲームはアーケードゲームとして成り立っていると思う。
では、なぜスクロール型アクションゲームはこうも少ないのか？それは、アクションゲームのほうがキャラクターを表現するのが難しいからだと思う。大手メーカーなど、ハード、ソフト的な実力がないと作りにくい。それなら、対戦格闘ゲームを作ろう、こうなるわけだ。
でも、それは悲しいことだ。（少なくとも、私にとっては）先に進む楽しさは、主人公が人間であってこそ面白いという要素もある。今ゲームセンターにないタイプだが、プレイヤーの潜在的要求は絶対あるはずだと思う。
アーケードゲームは、プレイ時間という問題がある。だが、シューティングが成り立つなら、横スクロールアクションも成り立つはずではないか⁉また、家の外の、ゲームセンターにあるゲームだからこその、家庭用にはない面白さの可能性があると思うのだが。

表紙の裏をとれ

今回は、ワールド・ヒーローズの猿くん達です。フウマは暴れん坊さが出せればいいと思っているんですが、どうでしょう？後ろの猿くんとは別の赤が出せてればいいんですが。
さて、秘書のシェリちゃんはどんな人なのか？という質問がありましたが、赤毛、緑の瞳のとても珍しい人です。チェコ語はペラペラですが、日本語はもうちょいです。
藤原²(よわ)ひさし

■待ってー、もうひとこと

アモーレ！マウント25だー。5月31日に発売された「ヴァンパイアハンター　ダークストーカーズバトル」という大会ビデオに続き、ゲーメスト攻略ビデオ「ヴァンパイアハンター」が6月30日に発売されるぞ。前作ヴァンパイアもすこぶる好調だったが、本作はさらに上をいく仕上がりなのは言わずもがな。あと2週間ほど、ひじりもじりしながら待つがよい。マウントが知らせてやったぞ…。

GAMEST　7月15日号

■平成7年7月15日発行　第10巻11号通巻146号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O
C・LAN KAL MOMO　ジョッキー★笹岡
いなりん　ぴぐ　田渕健康　SHIN落合　立衆多
ACE MAN DS I　珈琲FREAK！　がっちん
Scho小杉　アディオスToshi　GED　K・K　雪風
K-TAN　松っちゃん　かんぬき　TEZU DAN
ハマー T.S GYU　MVP　やっちゃん　M.I
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　伊藤勝章　内山厚子　岩井浩之
二田祐樹　白倉清美　入沢英明　森川哲雄　峯山　健
木村　学　渡辺彰規　鈴木規康　水島麻美
◆協力スタッフ
斉藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

ボス4機種の性能解明!

CYBERBOTS サイバーボッツ FULLMETAL MADNESS

©CAPCOM

前号（6月30日号）でお伝えしたボス使用コマンドを受けて、各機の必殺技コマンドを公開するぞ!

ハンドメイドのカホリ… P-10033 GAITS

小型だがなかなかの高性能を誇る名機。ザ○って呼んじゃイヤーン。

担当：ノイエトロッコ

レジスタンスの希望の光 ゲイツと呼ばれる鉄の武者

コロニー連合軍に反目するレジスタンス軍。『神楽千代丸』は、その軍の若き頭領である。つねに彼の後に付き従う『鋼鉄山』は千代丸をサポートする、軍師兼ボディガード。

父の後を継いでレジスタンス軍のリーダーを務める千代丸は自らVAを駆り、連合軍の暴走を止めようと奔走する。



10代ながらもレジスタンス軍を統べる千代丸。その後ろには、常に鉄山が控える。

その彼が搭乗するVAこそ、「P-10033・ゲイツ」である。

侮るな我が一撃は電光

小型だが、小型なりにゲイツは高機動を誇るVAである。ブーストをフルに使ったトリッキーな空中戦。遠距離、近距離共に過不足なくカバーできるフレキシブルさ。ワーロック、ヘリオンなどに比べてイマイチ決め手に欠けるような気がするが、それは気のせい。

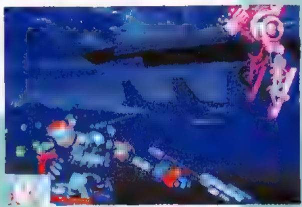
変に機体性能に頼りきりなプレイよりも、このゲイツをテクニカルに扱って軽やかに勝利することこそ、サイバーボッツァーの本懐と言えよう。…多分。



ブースト性能は従来の12機に比べればかなり優秀。起き上がりが遅いのが難かなー。

機体性能をしかと把握すべし

通常技で使えるのは、しゃがみA2。ゲイツの攻撃ではリーチが長いほうなので、中距離牽制はコイツで決まりだ。ダッシュ攻撃もなかなか強

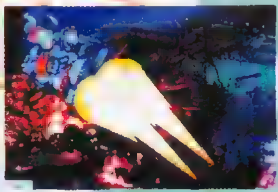


けっこーリーチ長いでしょ？

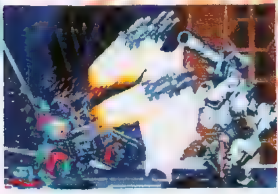
げだが、ダッシュ攻撃が一発ヒットしたら問答無用（そーゆー技の名前なの）でキャンセルをかけて、連続して攻撃。

空中ではブーストで滞空しつつ、A2ボタンで足バーニアを吹かして攻撃しよう。敵の頭上にまとわりつくように攻撃すべし。

ウェポンはミサイル発射角



この足バーニアをうまく使おう。



当たらねーし空中で出せない。トホーイ。

度に難があるので、あまり頻繁に使う必要はないが（しかも空中では使えない）、時には対空技として使ってみるのも趣があってよいかもしれん。

必殺の数々とくと知れい

「問答無用」

見るからに対空技。当然スカったら巨大な隙が生じるが、A1、A2（共に単発）をキャンセルして使うなどして、確実にヒットさせていこう。

「一網打尽」

コマンド投げである。A1、A2ともに投げ間合いはさほど変わらないが、A2で出したほうが断然威力があるしカッコイイぞ。

サイバーEX



突然だが、これがパワードギア時代。

「空前絶後」

連続して問答無用をブチかます、まさしく名前に恥じぬ技。

根元から入れれば17HIT、大パンチから繋げれば余裕で相手のエネルギーを半分以上奪えるぞ。

なお、出かかり一瞬は無敵っぽいですが、無理してワーロックのフォービドンフォースやソードマンのフォトンスラッシュを抜けようとしないこと（誰もしねぇか）。

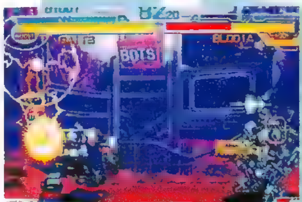
「一騎当千」

腕に電磁弾を収束させて打ち出す飛び道具。A1、A2で大きさが異なる。

出かかりにスキがあるのが難点だが、出てしまえばちょっぴり相手をホーミングしてくれるぞ。ちょっぴりだが。

この技の優れている所は、地上、空中問わずに出すことができるということだろう。

「諸行無常」

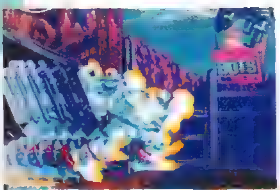


A2で出したほうがよいけどね…。

ワープ技である。消えている間は一瞬無敵。

空中でも出せるが、現れるのは必ず地上である。2種類のコマンドがあるが、それぞれ消え時間、移動距離が違うぞ。

一騎当千	↓↘→＋A1orA2
問答無用	→↓↘＋A1orA2
諸行無常	←ため→＋A1orA2 ←ため→←＋A1orA2
一網打尽	↓↙←＋A1orA2
サイバーEX 空前絶後	↓↘→↓↘→＋A1orA2



空中でも消え消えオッケー！でも出現後にはスキ有り。

地獄に咲くカレンな華 SUPER-8

C調なテーマに乗って、恐怖の大王がやってくる!! 悪魔の申し子スーパー8、終末は近い!

担当：トロッコ松山

泣く子も死める闘絶マスィーン スーパー8超参上!

違法コロニー・サイド666に建国された封建国家ヘルドラド。それを統べる暗黒大元帥デスサタンの孫娘こそ、地獄のクールビューティー、『デビロット・ド・デスサタンIX世（ピチピチの13歳。3サイズはヒ・ミ・ツ♥）』その人であるッツッツ!!



右からDr.シュタイン、デビー、地獄大師。このバランスの良さはお約束だ。

それに付き従うは、暗黒魔法のエキスパート、デビロット一行唯一の良心（笑）『地獄大使（じじい）』!!

日々デビロット姫のためにひみつメカを製作する天才科学者（紙一重は超え済み）『Dr.シュタイン』!!

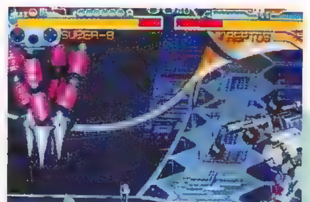
この姫様一行が搭乗なされる超爆熱激攻マスィーンこそ、Dr.シュタインの最新傑作『スーパー8』なのだッ!!

今回は、テレビの前のよい子のみんなにだけ、このスーパー8のすんげえ秘密を教えちゃおう。イエー!!!

これがこれがッ! スーパー8ズラ!

スーパー8の特徴は、何といってもその長い足を自在に使った妙テケレンな動きにある。通常技にも一風変わったものが多く、初めて操作した者は皆戸惑ってしまうだろう。

通常技で特に変わっているのがジャンプA2攻撃。空中で爆弾を散布して、その反動で後ろに戻ってしまうという独特なもの。

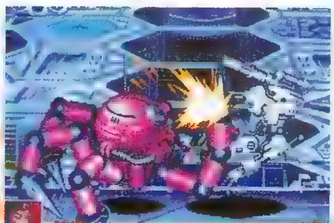


これが爆弾散布。当然のようにレーザー兵器で消されてしまうのが難。

使い所を間違わなければそこそこ使えるが、反動で着地したところにはスキありありなので、連発するのは大変危険ぞ。

空中から攻める場合には、ジャンプA1がリーチ長くてヨイ感じである。相手の頭上ではレバー下＋A1が強いぞ。

地上は至近距離の立ちA2が（当たれば）強い。一度空中へ相手を弾き上げた後、落ちてくる所を再び立ちA2で追い打ちしてあげよう。



この足で弾き飛ばせ。やっておしまい!

姫様ッ! これが必殺技のヒミツでごすじゃ

スーパー8に内蔵された、素敵な破壊兵器の数々。その使い所をバッキリゴッキリ大紹介だ。心して読もうね。

重合金ハンマー「デビルX」

ドごっついハンマーで、おもむろに相手を撲殺する技。追い打ちにも使えるので、至近距離の追い打ちはコイツでキメー



近場の追い打ちにはコレだ。

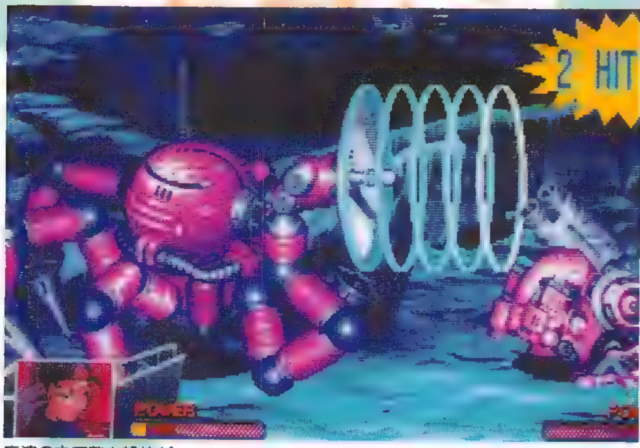
惑星破壊アクス「ファイナル0（ゼロ）」

デビルXよりリーチが長い、ドぶっそうなオノを叩きつける技。これも追い打ちに使えるぞ。

対空技として使うのは少々冒険だが、相手と間合いが離れていた場合は、コイツを連発して交戦意欲旺盛な所をアピールしてやろう。

究極絶望ビーム「スーパーΓ（ガンマ）」

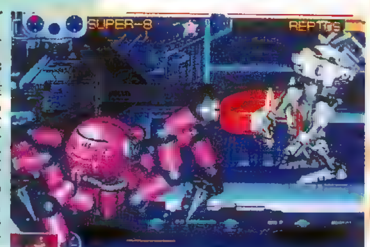
頭部から発する音波砲。ビームが当たると、相手は一瞬シビれるぞ。



音波の力で敵を粉砕だ。

超電磁マグネット「レッドΩ（オメガ）」

足の先の超電磁マグネットで敵を捕らえて投げちゃうぞ。これは使えます。



ダメージ量もなかなかのもの、すいっちょん。

地獄直行レーザー「ヘルΔ（デルタ）1・2・3」

コマンドによってレーザーの飛ぶ角度が変わるぞ。遠距離牽制にはもってこい。とりあえず困った時に出してみよう。

「オクトパスJr.」



意外と使えるX状レーザー。

激走砲

スーパー8の足が分離して、相手に襲いかかるグレイトな兵器。ぜひともA1A2同時押しバージョンで出してほしい。でもイマイチ使えないのが泣けます。

サイバーEX

超ギガトン級爆弾「デスサターンΣ（シグマ）」

機体の下部から投下され、人類を666回破滅させることができると言われる（ことはないであろう）超爆弾。せいぜい削りに使うのが関の山か。トホホーイ。

デビルX	↓↑＋A1
スーパーΓ	↓↑＋W
ファイナル0（ゼロ）	↓↑＋A2
レッドΩ（オメガ）	←↙↓↘→＋A1orA2
ヘルΔ（デルタ）1	←↙↓↘→＋W
ヘルΔ2	↓↘→＋W
ヘルΔ3	→↓↘＋W
オクトパスJr.	→↓↘＋A1orA2orA1A2
サイバーEX・デスサターンΣ	↓↘→↓↘→＋A1orA2

天翔けるプロペラVA

HELION

パワードギアでも5面ボスとして君臨していたヘリオンだが、今回は装いも新たに(?)大活躍だ!

担当:シュトゥルムトロッコ

世界初・完全変形試作VA

シェイド。彼はガウェイン・マードックの配下であり、ケン・サオトメの戦友であった。

しかし、連合軍の非合法プロジェクトの一環により、彼は生体実験の対象とされ、サイボーグとして生まれ変わる。

そんな彼の第一任務は、試作VA・ヘリオンの実戦テスト。そのターゲットは彼が所属していたVA第一小隊。テストは極秘の内に行われた。

人としての感情を奪われたシェイドは、実戦テストの名の元に第一小隊を壊滅させる。そして、戦友であるケン・サオトメの命をも奪ったのである。

心を失い暴走を続けるシェイド。その外界から彼を隔絶するが如く包み込む冷たい鉄の鎧、その名は『ヘリオン』。



悲しき実験体、シェイド。感情を失った彼の瞳には、何が映るのだろう。

当然、空中戦がウリでございます

ヘリオンの大特徴、それは地上と空中では全くモードが変わってしまう所である。

地上モードでは何ら普通のVAと変わらないが、空中では強制的にヘリ形態に変形させられてしまうため、地上、空中と2つの形態をしっかりと分けて認識せねばならないのだね。

ヘリオン・地上編

まず気が付くのが、A2攻撃。今まですっかりウェポンだと思われていたあのレーザー攻撃、実はただの通常技だったのだ。どーりで削れないワケだ。

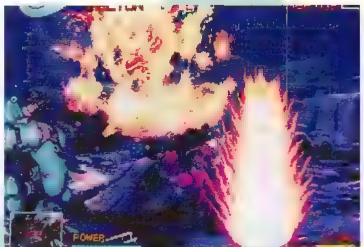
遠距離牽制では役に立つA2だが、やっぱり至近距離では難アリ。その点、A1のレーザーブレード攻撃は便利で強力。リーチも長いし威力もソコソコである。

地上戦では近、中距離はA1をメインに、遠距離ではA2レーザーと炸裂弾のフリューゲルホーゲンを織り交ぜて使っていこう。

ちなみに、地上においてはウェポンボタンは使用不可である。空中のみで使えるのよ。



至近距離で出しちゃダメですよ。



しつこくフリューゲルホーゲンを使うのも手。かなり相手はツライはずだ。



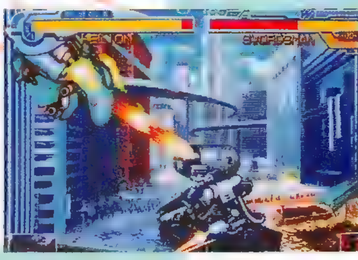
このレーザーブレードが強い!! ↓↙←+A1だ。

ヘリオン・空中編

ヘリモードでは、別名・かっさらい攻撃のヒンメルファンゲン、急降下突進攻撃のゴットクーゲルが使用不能になる。

ウェポンボタンも空中では使用することができ、これは後ろに下がりつつの爆弾投下攻撃になる。

特に便利なのがA2ボタンの速射砲。これで相手の動きを止めて、しかるのちにヒンメル以下略などで襲いかかるとよいだろう。



A2で相手の動きを牽制しておこう。

ブースト性能はかなり優秀なので、試合時間の大半はヘリ形態で過ごしても差し支えないだろう。

ヘリオンの場合は相手に付き合って地上戦を挑むよりも、初めから空中攻撃形態で、事前に迎撃の用意あったほうがいいかもしれないぞ。

ヘリオン必殺の技の数々

サイバーEXを含めて4つと少ない必殺技だが、基本性能がいいから気にすることはない。全然ない。いやマジで。

通常技とうまく組み合わせて、空中、地上のコンビネーションを使い分けて、君も○○(地名)ヘリオンと呼ばれるために頑張ろう。

「ゴットクーゲル」

爆弾を射出後、地上の上を連続して炸裂していく便利な荒技。

ボタンでミサイルを射出する距離を調整できるぞ。爆風は空中まで届くので、削りにはもってこいの技である。

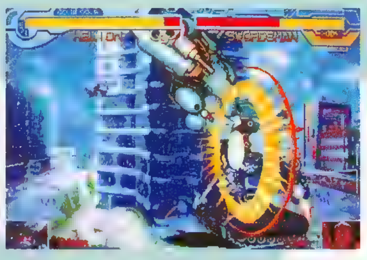
「フリューゲルボーゲン」

急降下連続技として機能する技である。

ガードされた後にスキが生じるので、威力があるからといってむやみに連発するのは危険ぞ。

対戦で使う時などは、めくりぎみに技を出すと相手のガード方向を混乱させることができるぞ。

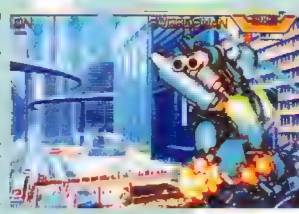
「ヒンメルファンゲン」



やっぱりガードされたらスキ大。

空中のみで使うことのできる技。地上にいる敵をおもむろにかっさらってダメージを与えるのだ。乱暴だネ❤

サイバーEX

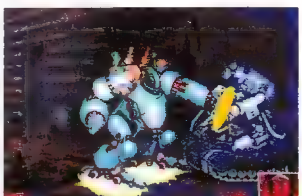


キャーVAさらいだ!!

「シュラハトフェルトクヴァール」

相手に突進してボコボコに蹴る殴るの暴行を加えた後、立ちA1でシメるVAの限界に挑戦したスゲえ技。

ガードされた後にもあまりスキがないのがうれしいね。



当たれば超痛いが削りもたいしたモノだ。

フリューゲルホーゲン	→↘↓↙←+A1orA2
ゴットクーグル	↓↘→+A1orA2
ヒンメルファンゲン(空中のみ)	↓↙←+A1orA2
シュラハトフェルトクヴァール	↓↘→↓↘→+A1orA2

人は自らの手で破滅を選んだ
X-O WARLOCK

カッコ良い上に強い上に出すのがムズい!この三拍子がそろった地獄のマシン、ワーロックを大解析だ!

担当:トロッコ引越

宇宙の闇に沈む漆黒の破壊神

「X-O・ワーロック」。コロニー連合軍の人工知能「G・O・D」が駆る、現存するVAの中で最強のスペックを誇る機体である。

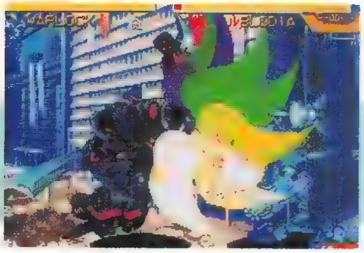
群を抜くブースト性能、銀河一と噂される攻撃力、あの豪鬼すら超えたと言われる強力な必殺技の数々、どれをとっても最強の名にふさわしいVAである。

なお、ワーロックをはじめとする4機のボスVAは、天変地異が起こってもアームパーツがもげることはない。何て素晴らしいんザマしょ!


操るのは究極自己進化コンピュータG・O・Dである。

死を呼ぶ黒いマシンその滅殺手口

CPUでさんざんヤな思いをしたと思われるのが、ワーロックのダッシュ攻撃(CPU戦ではコレを誘って反撃していたが…。↑ヒソカなワンポイント)。今度は、こちらがこのダッシュ攻撃を使う番である!


うひょー速くて強い!!たまらん!!

敵の技の出かかりを潰したり、一気に間合いを詰めつつ攻められたりといいことだらけだが、あまり技をめり込ませ過ぎると例によって反撃をうけちゃいます。注意しよう。

そして、べらぼうに強いのが立ちA2、いわゆる立ちビームキックだが、コレが使える!使えますよ奥さん!

このキックのレーザー部分は、ホーミングミサイル、地雷などの実弾兵器はともかく、なんとワーロックのフォービドンフォースまで消せるのだ!格闘ゲーム数あれど、フォービドンフォースを消せる技はコレだけである。


このビームキックが使えます。

この立ちキックは相手の動きを封じるのにも使えるし、共にリーチの長いしゃがみA2、立ちA2攻撃と上下にガードを揺さぶって攻撃するとよいだろう。


そしてこの凄いリーチのしゃがみA2。

至近距離で強いのはしゃがみA1の自動連打攻撃。出していれば大抵の通常技に打ち勝てるという、むやみやたらに強い技である。

あと、ウェポン攻撃は至近距離で出すのは危険。反撃を受ける可能性大だ。できるだけコマンド入力版のウェポン攻撃を使おう。ワーロックのこのウェポンも空中では使用不可だ。

ワーロッ君地獄の必殺技集

「フォービドンフォース」

ワーロック最大の主力兵器。A1、A2では光輪が飛ぶ角度が違うぞ。空中でも出せるというのがとっても強げ。A1のフォービドンは倒れている相手にも追い打ちができるぞ。


空中からどんどん押せ!ほとんど無敵。

「サクリッドステア」

腕からワイヤーを射出して、相手のアームパーツをもぎ取ってしまう荒技。

この技が決まった場合、相手があがかなければ余裕でアームをむしり取ることが可能。


実にワーロックらしい技ではある。

「イミテーションα・β」

分身技である。みんなコレを出そうとして苦労したのでは?

実体に攻撃を受けるか、一定時間を経過したら、分身は消えてしまうぞ。


かなり使える大分身。コマンドを練習しとこう。

「アセンションブラック」

ウェポンである腕の速射砲の角度を変えつつ掃射するカッちょいい技。でも頻繁に使う必要はないか。

「エナジードレイン」

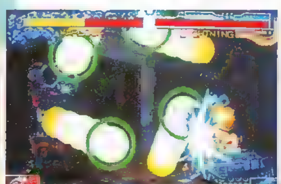
コマンド投げである。成功すると、相手のエネルギーを奪って自分のものとすることができる。凄いよね。


エネルギー吸収の図。間合いはセマい。

サイバーEX「ファイナルサクリファイス」

巨大な光輪を射出して、画面いっぱいにエネルギー弾をバラまく技。

A1、A2で最後のエネルギー弾を飛ばす方向を変更できる上、空中で出すことも可能というごっつい技。


かなり削れる!トドメはコイツでキメ!

フォービドンフォース	←ため→+A_1orA_2
アセンションブラック	↓↘→+W
イミテーションα	←←+B→→+B
イミテーションβ	→+A_1+A_2+A_1+←
サクリッドステア	↓↘→+A_1orA_2
エナジードレイン(相手の近くで)	レバー1回転+A_1orA_2
サイバーEX ファイナルサクリファイス	↓↘→↓↘→+A_1orA_2

オススメ機種攻略

豪放一閃!!割られたい奴は前に出ろ!!

BX-04S B・SWORDSMAN

圧倒的破壊力が魅力のソードマン。豪快な一振りと強烈な轢き潰しの前に敵はない。

担当：MK-SC派ぴぐ

基本はブッタ斬り

ありきたりではあるが、まずは通常技の性能から見てみよう。

とにかく使えるのが立ちのA1攻撃。振りが速く、ただ連打しているだけでも連続攻撃になり甚大なダメージを与えられる。

次に使えるのが、しゃがみのA2攻撃。これは単独で使うのではなく、A2にキャンセルをかけてA1G・プレッシャーにつなげる。A2が当たって倒れてくれれば、G・プレッシャーがそのまま追い打ちになってくれる。もし双方ともガードされても、G・プレッシャーは反撃を受けにくいので安心だ。

しゃがみA1も速い下段攻撃ということで、それなりに使える。

逆に使ってはならないのが立ちのA2攻撃。とにかく技自体が遅いので攻撃判定が出る前に相手の攻撃をくらうことが多い。封印しよう。

ちなみに2本目を剣攻撃でとどめをさすと、相手VAがまっぷたつに割れることがある。縦・横2種類の割れ方があり、プレイヤーの目を和ませてくれるので、最後はぜひとも剣で締めたい。



コレだっ!!フォーディーは丸くて小さくて柔らかいから割り甲斐がある。

ブッタ斬りといえば、忘れちゃならんのが必殺技のスレイソード。コマンド入力を完成させたらボタンを押しっぱなしにすることで、タメをつくることができる。A2スレイソードでMAXまでタメをつくれば、端〜端まで剣が届くようになるので超強力。

しかし剣を振り始めるまでにかなり時間がかかるので、その空白の時間をいかにうまくカバーできるかがポイント。相手の動きを封じるために電磁ネットを張ったり、フォトンスプラッシュを一発撃ったりして距離を取りつつタメの時間を稼ごう。あるいはダッシュA1キャンセルA1スレイソードをタメなしで出すのもいいだろう。

またタメをつくるときは完全に画面端を背にして、振りかぶった剣が画面外に消えるようにするのも、さりげなくキラリと光るテクニックだ。



A2フォトンスプラッシュはジャンプ中に撃つと逃げ場なし!!



タメている最中のソードは相手には見せない。

サイバーEXは出始めは自分の近くでしか剣を振らない(ダメージを与えられない)ので、なるべくなら密着して使いたい。となると、やはり電磁ネットで相手をシビれさせてからダッシュで近づいてサイバーEXという戦法がおのずと見えてくるだろう。

ソードマンの場合、もともと攻撃力があるのでゲージが溜まった直後の機体点滅時はとにかくゴリ押しが有効。跳び込みからのA1連打だけでも相当の破壊力だ。



サイバーEXは使うならこれくらい密着。ギガクラッシュを使っても可。

転がしたらメッタ轢き

ソードマンの強さの要因のひとつとして挙げられるのが追い打ちのパワフルさだろう。

いちおう追い打ち攻撃は3種類あるがG・プレッシャーさえあれば十分だ。

そのG・プレッシャーによる追い打ちだが、注意点はふたつ。ひとつはA1で出すということと、もうひとつは前の技が当たることを前提に出していくということ。

G・プレッシャーはとにかく技が出るのが遅いので、少しでも速いA1を使うのはいいだろう。また、相手を転ばせたのを確認してからコマンド入力したのでは間に合わない。

そこで追い打ちの入る技を覚えておき、その技を出したら当たろうが当たるまいが、受け身を取られようが取られまいが、急いでG・プレッシャーを入力しよう。ちなみに追い打ちが入る(相手を転ばすことのできる)技は、しゃがみA2と投げ(A1&A2)とスレイソード。これらの後は、しっかり追い打ちを決めよう。



しゃがみA2を出すときはG・プレッシャーもセットで入力。



投げたらすぐにコマンド入力して踏み潰せ。

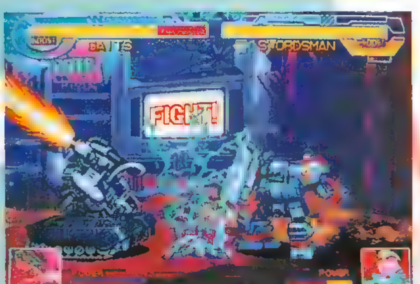
最後はネットでビビビ…グシャ サクメキメキッ

最後に、その他周辺機器の説明もしておこう。ジャンプ攻撃は普段はA2でOK。相手のちょうど真上にきたときだけレバー下A2のドリルを使おう。

空中ブーストは1回のジャンプ中では1度しか使えないので、使いどころといってもせいぜい跳び込む位置を調節する程度だろう。

電磁ネットの使い方の詳細は前号を参照してほしい。

基本は足止めとして使い、その間に必殺技で削る。引っかかってシビれてくれたならしめたもの。ダッシュA1キャンセルA1G・プレッシャーで大ダメージを与えてやろう。



足止め第一。一歩でも動いたら真っぷたつだよ〜ん。

オススメ機種攻略

キャラ的に3強の実力は持っているハズ

RF-004 REPTOS

下段攻撃などなくとも非常に強いレプトス。遠間で押さえ込み、近間でラッシュ。でもそんなことより格好いーってことさ。

担当：Ā・H=Āce

さて前号まで書けなかったに等しいレプトスだが、今回はページも増えたことだし小さな情報までチェックだ。前号と合わせて読んでレプトスの長所短所を理解しよう。

レプトスのブースト性能

特に前号書けなかったブースト性能についてだが、レプトスのブーストは瞬間的なスピードはあるが連続使用はできない、といったプロ仕様のブーストだ。きっと耐久性は低いことだろう（推定）。

細かく見ると、スピードはトップクラスで空中では2回だけホバリングできる、といった具合だ。

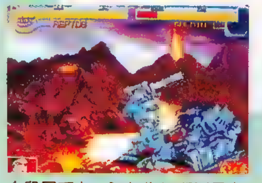
地上ブーストの攻防

まずはダッシュ技から見ていこう。奇襲を掛けるためには欠かせない技だ。A1は下ガードのようで立ちガードされてしまう4段技。これの3段目以外はキャンセルを掛けることができるが、キャンセルしても入る技はギガクラッシュのみ。しかも1発目以外だとまず入らない。しかも他の技だとキャンセルしても技の出るまでの隙に反撃をくらう



技から技に繋ぐときに隙を見せてしまう。

ことがあるので好ましくない。4発ガードされても反撃はくらいにくいが、あまり売りがない。好みで使おう。



1段目でキャンセルしてリスキーネイルがセオリー。

逆にA2はよく使う。A2は2段転ばせ技で、1発目、2発目どちらでもキャンセルを掛けられる。1発目でキャンセルした場合はRネイルやBウインドなどで連続技になる。2発目キャンセルなら転ばせたあとにSフォースA1で追い打ち可能だ。しかしこれを瞬時に判断するのはあまりに無理なので、安定してRネイルが妥当だろう。



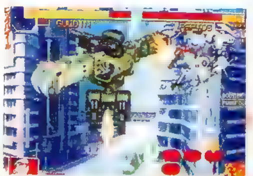
即、ブーストで逃げだしてレーザーで反撃だ。

防御のときはガードしながらブーストボタン連打（基本）。特にガルバーニング等の多量削り技には早いとこ後ろに下がってレーザーで反撃しよう。

空中でのブースト

レプトスの空中ブーストは2回しか使えない代わりに移動距離が割合長めだ。これを巧く生かそう。

攻めでブーストする場合、ジャンプしたらすぐ前に低空でブーストし、空中A1からA1（×2）、A2、Rネイルというのが基本になってくる。この際、ブーストしたらすぐにレバーを後ろに入れること。対空技で落とされないため（特にガルディン戦では重要）だ。



ガードに失敗してもせめて受け身は成功しよう。

Sフォースでイニシアチブを握ったあとこれで攻め込むのがレプトスの主戦なのでこれは癖にしておこう。この攻めをめくりに見せかけて相手の表か裏かわからないように着地してラッシュを掛けるのがレプトスの理想だ。

空中でブーストを使うのは攻めだけではない。防御の面でもそれは重要だ。が、レプトスの空中ブーストは2回しか使えないので連打はしないように。結局ブーストメーターが足りなくなって削られてしまうぞ。

防戦一方からの脱出

レプトスには信頼をおける技が2つある。立ちとしゃがみ、両方のA1攻撃だ。連続技、跳び込みなど相手の攻撃を近くでガードしたら、迷わず連打しよう。ここからいつもどおりA2キャンセル～、とでもいけばこちらのペースに持っていくことも可能だ。



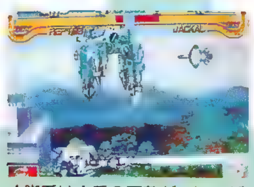
多段ガードなどの際にはA1連打で抜けよう。

レプトスが遠距離で押さえ込まれることは皆無だろうが、もしあったらそれはレーザーを使えば瞬時に流れが変わるだろう。

相手の待ちを崩す

このゲーム、基本的にはブーストを巧く使った攻めが最も有効なのだが、相手のほうがレベルが高かったりすると攻めても返されてしまうということで待つ人も少なくない。しかもそれはやっぱりある程度効果の期待できる戦法なのだ。そんな待ち戦法を崩すためいろいろ考察していこう。

レプトスで待ちをやられると一番嫌なのが4脚系のVA。特にジャッカルは天敵といっていい。～スタンプはレーザーもSフォースも返してくれる。困ったものだ。とりあえず、待っている相手を罠に填めるには餌をちらつかせることだ。相手ごとに餌を選んで

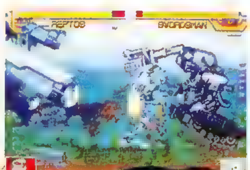


4脚系は1番の天敵だ。レーザーは状況をよく把握して撃とう。

一番釣れる餌を用意しよう。

まず一番嫌な～スタンプ狙いの待ちだが、大抵はこちらがピクっと動いたのに反応して～スタンプを出してくる。レベルの低い相手ならジャンプして空中レーザーで落とせることもあるが、今日日の待ち相手には通用しない。ので、お互いしゃがんで睨み合っている状態からこちらが一瞬だけ立ったり、A1を出したりして誘ってみよう。うまいこと成功したらガード後、Bウインド、Rネイル、ダッシュ攻撃、レーザーあたりで反撃しよう。ただし場合によってはガードされることもしばしばだ。しかし流れが少し変わるだけでもここはよしとしておこう。

確実に技を見分けてくるさらに上のレベルの待ち相手や4脚系でない待ち相手には、ここで使わなければどこで使う、というRフォールの出番だ。空中からの多段攻撃との2択で、Rフォールで掴んでいこう。この技は間合いが非常に狭い上、ブーストが残っていないとできない技なので、技自体掛けるのが難しい。この技を失敗しても多段攻撃が成功するように練習しておこう。多段攻撃のときに常にRフォールを狙っていてもいいくらいだ。Rフォールが失敗したら多段攻撃、という攻めを常に狙っていこう。なお、空中A1攻撃から地上A1が繋がらず、レバー入れA1連打の2重防御で投げ返されやすいなどの人は、打点が高いのでもう少し引きつけてみよう。そんな間合いではRフォール自体掛からないはずだ。



間合いは非常に狭いが、決まれば大ダメージだ。

Rフォールはかなり出しづらい技なのでかなり練習を積まないと難しい。最初のうちはブーストボタンを押しっぱなしでやるとやりやすいので（人によるかな？）、これで感覚を掴んでみよう。

もう一つ待ち対策。仕方ないのでこちらも待つという方法も一応残っている。ただしこんなことをやっていたらいつまで経ってもレベルは上がらないぞ。

ちょっと豆知識

ごく稀にギガクラッシュやSフォースが単体で2ヒットすることがある。この転ばない現象は未だ謎に包まれているが、成功したらお得だぞ。

オススメ機種攻略
オイリーな奴なら コイツに乗れ!
FZ-100 FORDY

トリッキーな動きがウリのフォーディ。機体の特徴を生かしたネチっこい攻めを心掛けよう。

担当:クドイと自覚した男
オイリー牛沢

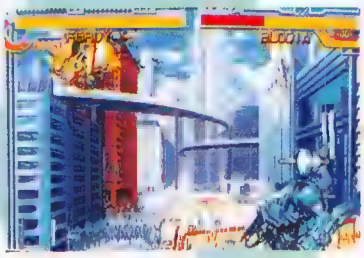
フォーディは「これさえ出してりゃOK!」といった強力な技が皆無で、その性能を生かした闘い方を理解することが困難なキャラでもある。

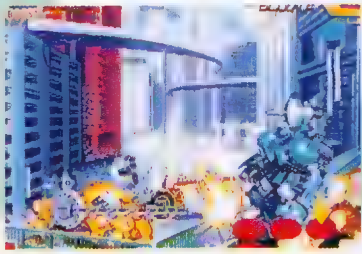
しかしここで説明する基本的な攻め方をマスターすればどのキャラにも対等に渡り合うことができるハズだ!

メインウェポンはサブウェポンでキマリ!?

このゲームの中で最も小さいキャラ、フォーディ。当然リーチも他のキャラに比べて短く、正面から闘いを挑むこと自体かなり無理がある。

そこで、フォーディが自分のペースで闘うためにはサブウェポンのホーミングミサイルを使いなすことが必要不可欠なのだ。通常でミサイルは2発出るだけだが↓↘→(波動拳コマンド)を入力すると誘導性の高いミサイルを4発同時に撃てることは前号(No.145)で説明した。ここではそれをさらに発展させた攻撃を説明していこう。

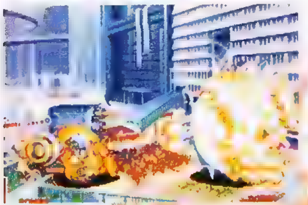

画面外にまで上昇してミサイルを撃ち…、


ミサイルと通常技でハサミ撃ちだー!

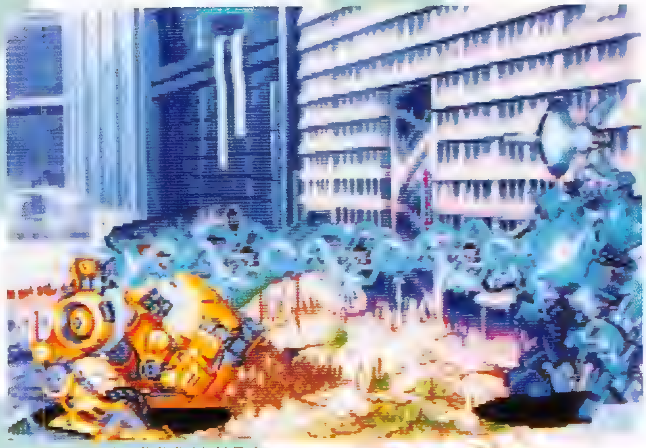
まずミサイル(4発)を撃ち出す位置についてだが、どこで撃ってもフォーディにはリスクはない。しかし正面から撃って相手にガードされても意味はない(サブウェポンは削ることができない)。そこで前号でも説明したようにジャンプしてからさらにブーストで画面外にまで上昇してミサイル(4発)を撃つようにしよう。ここで重要なことはミサイルを撃った後の相手の行動。地上でミサイルをガードするようだったら、すかさずこちらも地上におりてしゃがみA2を出そう。上空からはミサイルがめくりで襲ってくれるため、相手のガード方向を迷わせることができる。相手が空中でミサイルをガードするようなら無視してミサイルを撃ちつづけていい。

もう1つミサイルをエサにした攻撃、起き上がり攻めを紹介しよう。まず相手をダウンさせたら相手が起き上がる位置を読む(サイバーボッツは移動しながら起き上がることができるからねー)。相手の起き上がる位置はここだ!と決めたら1キャラ分くらい間を取って起き上がりを待つ。

さて実際に予想した位置に相手が起き上がってきたら、ミサイル(2発)を深めに重ねよう。相手が起き上がった瞬間に背中に重なっていればいい。そしてこちらの硬直が解けたと同時にスパイラルアンカー(A2)を撃ち出そう。


ミサイルをガードさせて反撃を誘い…、

ここでミサイルをガードした相手が動こうとしてガードを解除したならスパイラルアンカーが見事にヒットする。スパイラルでヒットするためには距離が重要で遠すぎても近すぎてもいけない。そこで起き上がり攻めとしてここで説明した訳だが、通常の接近戦でもミサイルをガードさせた後にアイアンネイルを出すことによって同じような連携を作ることができるぞ!


動いたところにビリビリさせろ!

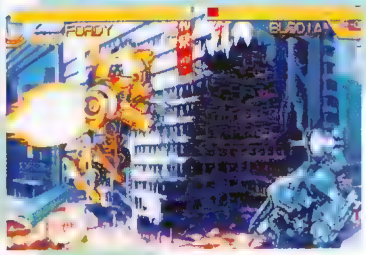
跳び込みはブーストを使え

フォーディは通常技のリーチが短いために遠距離戦でチクチク攻めても相手にキッチリ対応されると少し苦しい。そこでこちらから攻める必然性が出てくる訳だが、ここで使っていく技はジャンプA2攻撃。この技は判定・リーチ共にフォーディの技の中ではかなり性能が良く、これで跳び込むことがてっとり早い攻め方だろう。

しかし正面からそのまま跳び込んでも対空技で対応されたり、ブーストで逃げられることが多いだろう。そこでフォーディの性能をフルに生かすブーストを使った水平移動からの跳び込みを説明しよう。

まず相手から離れた位置で垂直にジャンプしてからレバーを横に倒しブーストで水平に移動する。さらに前後に水平に動いて相手をゆさぶり、相手が手を出すのを誘いA2で跳び込むのだ。

この行動の利点はそのままミサイル(4発)を有効に撃ち出すこともできるうえ、警戒してガードした相手の目の前に着地して投げる、つまり2択攻撃にもっていけるところである。


ブーストで水平移動してイイ感じになったら…、


A2で跳び込む。こいつがセオリー!

ではブーストを使ったさらにトリッキーな地上からの跳び込みを紹介しよう。まず相手と少し距離を取り、ブーストで突っ込む。相手に接近したらレバーを斜め上(当然相手方向)に入れ、少しジャンプしたらすぐにレバーを横に入れブーストを押し、またすぐにA2を押せばストIIの昇り蹴りっぽく攻めることができる。先ほど説明した起き攻めでずっとしゃがみガードしつづける相手にはこれで待ちを崩してやろう。

一撃必殺がないフォーディは常にネチっこく、オイリーに攻めよう。

キミのオススメ機体はどれか？

STRIKERS 1945

まずは、どの機体を選ぶかがとても重要だ。ライトニング、メッサーシュミットあたりがオススメだ。

担当：M.D.S.
ージョッキー★笹岡

まずはどの自機を選ぼうかな？

まず、攻略に入るまえに、どの機体を使っていくかを決定しておかねばならないだろう。

何ぶん、機体ごとの性能差が激しい（それがこのゲームの売りでもあるが）ので、一概に〝この機体でやれ！〟みたいなものは言いにくい。

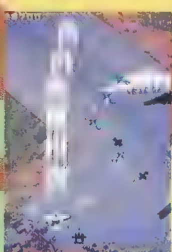
一応ここからの攻略は、どの機体をやる上でも、基本となるようなパターンを攻略して行きたいので、一番ノーマルなタイプと思われる機体を選んで攻略していきたいとも考える。

なので、その条件に最も適した機体、というのを考えてみると…。

●ライトニング

サブウェポンのホーミングが強い。ザコに対してホーミングしてくれるし、射出するスピードも速い。溜め撃ちも広範囲で威力があって使いやすい。

欠点は、スピードの遅さと自機の判定のデカさ。これを気にしなければお手軽で強い機体だろう。


ホーミングが超賢い、いい奴だ。

●ムスタング

溜め撃ちが弾消しの機体なので、アドリブに強い。溜めを使うタイミングをしっかりとパターン化すれば、他のどの機体よりも楽に進めることだろう。

しかし、アドリブに強いだけに、その分アドリブのうまさが必要になってくる機体だ。


弾消し機体は使い方がムズカしいよな。

●スピットファイア

ショットがワイドで、サブウェポンの威力もなかなかで使いやすさは並以上。

全体的に、可も不可もなし、といった感じの機体。

溜め撃ちが広範囲ショットで、使いまくれる。溜めるまでの所要時間が短いので、常に溜めて溜めて進んでいける機体。

●メッサーシュミット

サブウェポンは、カタイボスなどにうまく当てれば…。


溜め撃ちが溜まるの早い！使える。

この機体は、とにかく溜め撃ちのフォーメーションが強い。カタいヤツに対して置いておけば、速攻が効く。

つまり、使いどころさえ間違えなければ（使う場所を決めて行けば）、他のキャラよりも楽になる機体だろう。

ただ、サブウェポンのバルカンは、カタい敵を優先してサーチするので、イマイチ使いにくい感がある。

●零式艦上戦闘機


フォーメーション攻撃の威力は強力だ。

ショットがワイドで、サブウェポンが爆弾と、安定しているように見えるが、サブウェポンを当てにくい敵に対しての対策を考えておかないと、かなり痛い目を見るだろう。

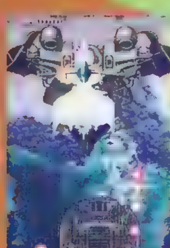
ボムを使って重なりに行く速攻が使えるので、威力の面は申し分ないのだが、なにぶんスピードが遅いので、通常戦がツラすぎる。

●震電J7

何と、発売バージョンでは攻撃力が低くなっている。なので以前のようにバリバリ攻め攻めは使えなくなった。

溜め撃ちの威力が強いのだが、横に出るのでイマイチ使いづらい。パワー3つ取ったときの前に出る段階が一番使えるのだが、常にその段階というワケじゃないし…。

ボムの威力はお墨付き。しかし、攻撃範囲が狭いので、その点で不利な場所がある。スピードが速いので、なんとかなっちゃう部分もあるケドねぇ…。

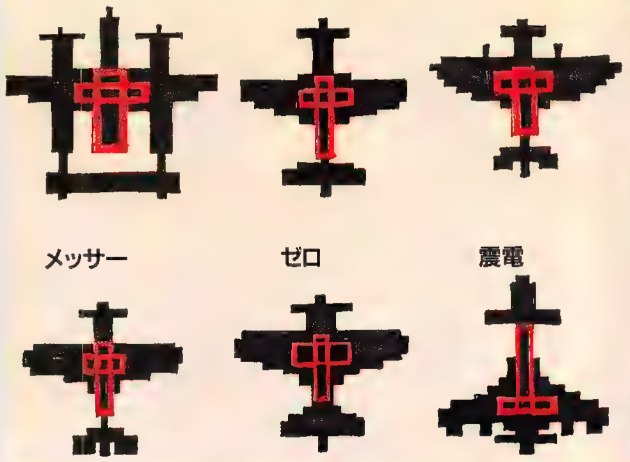

ボムがめり込むと超絶破壊力だ！


ボム＋重なりが使えるのはこの機体だけ！

つーわけでライトニングで行こう

つーわけで、悩みに悩んだ結果、ライトニングを使用していくことにした。理由は、

★自機の当たり判定について



P38 スピード：135dot/sec ため時間：0.5sec
P51 スピード：150dot/sec ため時間：1.5sec
SPITFIRE スピード：165dot/sec ため時間：0.6sec
Bf109 スピード：150dot/sec ため時間：0.9sec
ZERO スピード：135dot/sec（縦移動は120dot／sec）ため時間：0.7sec
SHINDEN スピード：180dot/sec ため時間：1.2sec

お手軽だし、最も一般的であると判断したから。

メッサーシュミットでもイイんだけど、ライトニングのほうが楽にできる。

ライトニングなら、ホーミングでバリバリザコを撃ってくれるので、ラクだ。

一応ほかの機体に対してのフォローも交えながら進めていこうと思うので、心配しないでも大丈夫。

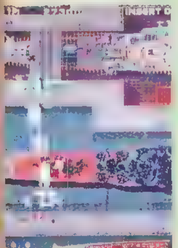
では、今回は軽く、前半ステージ4面の中から、2面をピックアップして攻略しよう。

日本ステージ

この面で一番気をつけなければならないのは、最後まで常に出てくる中型機。

この中型機の弾は、4面に出てくると一度に出してくる弾の量が多くなっているので、写真の場所などは、左右ほぼ同時に出てくるので、ツラくなってくる。

この場所は、左の中型機が見えたら、すぐにフォーメーションを撃って、速攻で倒してしまわないといけない。


左の中型機を速攻で攻撃しに行こう。

速攻すればここは問題ない。緑色の高速弾を撃つザコは、出現位置をすべて覚えよう。

戦艦の主砲は、一機をまず通常ショットで壊す。

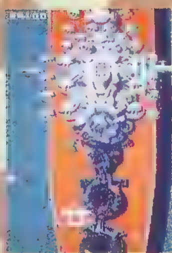
次に、2機目の主砲もある程度撃ち込んで、3機目の少し小さい砲台が見えたら、フォーメーションを使用する。

このフォーメーション攻撃で、3つ目の砲台まで壊せれば良し。3つ目の砲台の弾は速い上、左から中型機も出てくるので、砲台の弾を右、左、


砲台の弾をゆさぶらないと、中型機の弾がツライぞ。

右、左とゆさぶりかけていかないとツラくなる。

戦艦の本体が出て来たら、基本は中型機を優先して撃ちに行くようにする。そして、戦艦の砲台が弾をバラまいたら、画面の中央の死角に逃げ込むような感じがベスト。中型機はフォーメーションも使ってどんどん倒していこう。


このバラまき時は真ん中で避けよう。

ボス 大和級戦艦「紀伊」ロボット形態

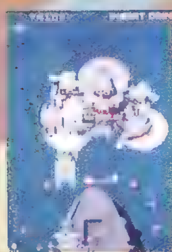
このボスは、1面に出てきたときと4面に出てきた場合とでは、白い弾（少し大きめのスピードの速い弾）の数が変わる。

また、弾を撃ってくる間隔とスピードが全く違うので、4面に来ると最強のボスとまで言われている。

第一段階のボスの動きはパターンなのだが、非常にわかりづらいので表にした。カッコで書かれているのは、4面に出てきた場合。

まず、ボスの顔からの3WAYバラまきの間に入って、すぐに来る白い弾をチョンチョンと避ける。

次に、すぐ腕からの4WAY×3、3WAY×3が来るので、これは画面左はじに行って避ける。


まずこの白い弾に注意。


すぐさまここに逃げ込んでしまおう。

その次の両手からの4WAYを、画面をスーッと回って右側の下で避け…。


この4WAYを、いったんここに入って、すぐ右上に逃げる。

次の4WAY×3、3WAY×3を、画面の右はじで避けるようにする。


そして、この弾を今度はこっち側で避ける。

ボスが迫って来たら、左側の手の下で避けよう。右側だと変な弾が来てダメだ。

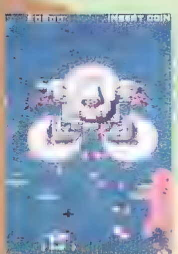
要はこれを繰り返す感じなのだが、ボスが迫って来たときなどに、ザコが重なってしまうと、どうしても避けられない状態になってしまう。


迫ってきたときはココで。白い弾要注意だ。

こうなったら、仕方がないのでボムを使うのが無難だ。

第2段階になったら、通常弾の間に入りながらも、同時に来る白い弾に気を配ろう。自機を狙ってくるのでチョンチョンと避けるのがポイント。

弾がとっても近くて嫌だが、もうひとふんばりすれば、もうボスは虫の息になっているので、勝てるハズ。


第2段階も白い弾&ザコガライバル。もう少しだ！

1．顔から3WAYバラまき→白弾 2．通常弾連射	（ほぼ同時に来る）
3．腕から4WAY×3→3WAY×3 4．通常弾連射	（ほぼ同時に来る）
5．両手から4WAY 6．通常弾連射	（ほぼ同時に来る）
7．腕から4WAY×3→3WAY×3	
8．通常弾連射	
9．近付いてくる→両手から4WAY（×2回）	
10．1に戻る	

ドイツステージ

この面もまた、面が後半に(3面や4面)来ると、中型機の弾数が増えてくる。

それと、この面は地上の戦車がいて、そいつらが弾を撃ってくるので、多少嫌な場所がある。

ただ、面は短いので、ちゃんとやればすぐボスまで行くので、楽な面ではある。

ボスまで

ボスに行くまでは、問題となる地点は3つだけ。

まず1つ目。中型機が2機同時に出てくる所。

ここはまず、画面の左はじで左からの中型機を待っておいて、1回目の弾は中型機の動きに合わせて右に避ける。

2回目の弾が来るまでに、写真の位置にスタンバッておこう。

なぜなら、ここで画面の下からザコヘリが4台出てくるので、そいつらを倒していきたいからだ。

この場所から、徐々に下に弾をよけ、ギリギリまで右にいて、ザコヘリを退治してから左に切り返すようにしよう。

次に、2番目。下から列車砲台が出てくるところだ。

ここは、すばやく中央にフォーメーションを張り、すぐに自機は右上方向に逃げる。

そして、列車砲台から弾が来たら、ササッと下に動いて弾を切り返そう。

そのあとは、真ん中で列車砲台を全滅させる。下手に左右に動くと、重戦車マウスの撃つデカイ弾にぶち当たるハメになるぞ。

3つ目は、その列車砲台の直後。画面の左右から3台ずつ重戦車が出てくるところだ。

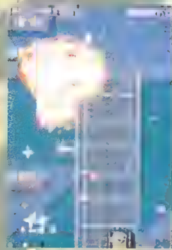
ここもやはり、フォーメーションを使う。重戦車が出るまでに溜めておき、重戦車が出て来たと同時にフォーメーションを置いといて、自機は反対側の重戦車を撃ちに行く。

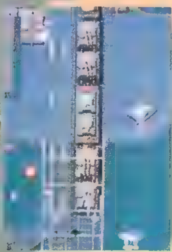
あまりにも基本的だ。


ここはまず1回目をこう避けて…、


2回目の弾を、この位置から…、


ザコヘリを倒しつつ下へ…、


最後は左に逃げてしまおう。


フォーメーションを置いて逃げる。


弾を右に誘導して、下に切り返すのだ。


フォーメーションは右、オイラは左、とやる。

ボス 地上戦艦 "ドーラマスカー"

このボスもまた、第1段階と第2段階の2段階がある。

第1段階は、一定のタイミングで放たれる、正面の3WAY弾(とても弾のスピードが速い!)にさえ気を配っていれば、なんてことはない。

強いて言うなら、左右のはじから出てくる機雷を早めに壊さないと、弾を撃たれる所くらいだ。これも、知ってさえいれば大丈夫だろう。

2段階目になると、ウォーロイド形態になり、両腕から遅めの大きい弾を出す。

なおかつ、本体から、小さい弾で2WAYを連射するモードと、白弾(速いやつ)を連射してくるモードを繰り返してくるぞ。

基本は真ん中でボスの動きに合わせて避け、ボスの2WAYの間に入らなくても済むように、**ゆっくり**誘導して2WAYを避けるのがポイントだ。2WAYは必ず撃ち休みがあるので、そこで切り返すようにする。

白い弾は、場合によっては間に入らないとダメなときもある。よく見よう。

3面、4面にこの面が出て来た場合、ボスの腕が開いて、ものすごく速い弾をバラまくモードが加わる。

このモードのときは、左腕(もしくは右腕)の正面より少しだけ外側の、写真の位置に移動しよう。ここならば安全である。これも知っていれば大丈夫。


この3WAYに面くらった人も多いハズ。


この位置！これでもうこの攻撃は大丈夫!!


ボスの動きに合わせていこう。


2WAYをうまく誘導しないとダメだ。



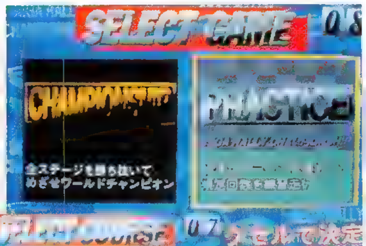
スクープ。

超上級が選べる!

直接、超上級を選べば苦労せずに練習できる!

担当：ラリ～スト　するする

なんと超上級をダイレクトに選べる!!



ここまでは普通に選んでいく。初めての入力は、やはり緊張するー

コースセレクト時にコマンド入力!

超上級コースといえば、このゲームで2つあるモードの1つ、チャンピオンシップモードで、トップでゴールしたときに現れるエキストラステージ—このおまけのステージがなんと選べるのだー

本来なら、初級コース、中級コース、上級コースと3つコースを走り、結果、1位でゴールすれば、超上級をプレイできる（しなければできないー）ことは、すでに紹介済みだが、な、なんと、その超上級コースが、コインを投入後、コースセレクト時にコマンド入力をすることで、直接超上級コースを選べることができるのだ。

これによりいきなり超上級をプレイでき、さらに2周もできるのだ。



入力①
シフトをまず1速に入れる。



入力②
1速から2速へシフトアップする。



入力③
2速から3速へシフトアップする。



入力④
3速からN（ニュートラル）、また3速へシフトする。

さて、直接超上級に進むためにはコマンド入力をしなければならないが、その入力方法は次の通り。

①まずお金を投入
②プラクティスモードを選ぶ
③マシンのタイプを選ぶ
④コースセレクト画面にする
——ここからがポイント——
⑥コースセレクト画面時で、シフトレバーを、
1▼2▼3▼3

……と入力し、ブレーキを踏みながらコースを決定(アクセルもしくはスタートボタンを押す)すると…レイクサイドのスタート画面が出るのだー

コマンド入力のポイントとしては、しっかりシフトを1、2、3、3とニュートラルの部分に戻しつつ入力すること。

早すぎず、遅すぎずがいい。最初からブレーキを踏んでいるほうが、間違いや時間のかかりすぎがないと思う。

さっそくゲーセンへ行って試してみようー



入力⑤
1▼2▼3▼3のあと、ブレーキを踏みながら選択する!

プラクティスモード版 エキストラステージ 超上級を走る！

2周走れる！

さて、無事に直接超上級を選べるようになったら、次はチャンピオンシップモードとプラクティスモードでの違いについて知っておきたい。

2つの超上級の大きな違いは、2周設定になっていること。そして、ライバルは1台になっていることだ。

ライバルカーについては、どちらもポールトゥフィニッシュするものなので、変化はないが、2周というのは、印象もやった感じもかなり変わってくる。

一番それを感じるのは、1周目から2周目になるところ。チャンピオンシップモードなら、「う〜しゴール！」になり、長かったぜ！的なところだが、プラクティスモードでは、さらにもう1周あるのだ！

初めてこのモードでここを走ると、FINISHラインを通過してもまだ走る感覚にちょっと戸惑うことだろう。

超上級が練習できるぞ！




入力が成功するといきなりエキストラステージへ！そしてそのスタート画面へ！ライバルは1台のみだ！




もう少しで1周！FINISH？

終わりのはずが…2周目へ突入！



トップスピードのまま直進！



そのスピードで第1コーナーへ！



減速に気をつけて進入しよう！

2周目の第1コーナーに注意！

コースを攻める楽しみと、絶対に抜かれないぞというプレッシャーを楽しめるプラクティス版超上級。それが2周あるとなれば、その楽しみも苦しみ？も倍になる！

さて、このコースを2周する場合、今までにないことが1つ、知っておかないとある事故に出遭うことになる。

それは、トップスピードで2周目に進入して最初にくる第1コーナーへの対応だ。

1周目も確かにスピードにのり、速いのだが、2周目は、よりのっている状態。この状態で1周目と同じように進入できるはずがない。

コーナーが連続する超上級で、1つのミスは、2つ3つのミスを起こす。

まずは2周目の第1コーナーで、必ずアクセルオフをしてから（多めに）進入するようにし、慣れるようにしてほしい。それをクリアできればあとは1周目と同じ。ひたすらコーナーを攻めればいい。

さあて、超上級、いくぜ！



やはり基本はスローインファーストアウトで！攻めるぜ！

エキストラステージ 超上級



トップスタート トップゴールだ!

ここでの攻略は、チャンピオンシップ、プラクティクスの両方のモードどちらでも使える(変わらんのだから当たり前ー)ものだ。なので、1位ゴール後、さらにもう1回1位ゴールを目指してもいいし、そのための練習として、2周モードで走り込んでもいいと思う。

攻略の中心となるのは、どうやってコーナーを抜けるか、どうやってコーナーとコーナーをつないでいくかを考えていきたい。

そのための第一歩として、コースを暗記すること。これなくして攻略は成り立たない。

その上で、ぶつからずに走れるリカバリー能力の備わっていることが必要。これができるということは、慣れたという証明。そこから始まる!

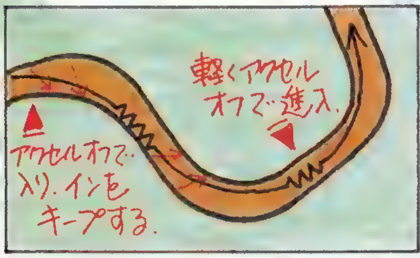
右▼左▼左

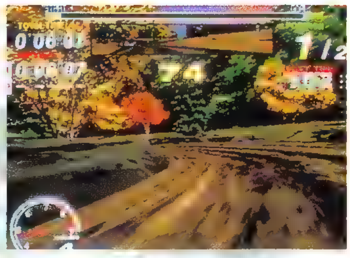
この3つのカーブをまず1セットと考える。これにより多く覚える必要がなくなり、長いコースを流れで覚えていけるようになる。

1つ目の右は、少し、2つ目の左はやや多めに、3つ目の左は、ふくらまない程度にアクセルを緩め、スライド先行動作で走り抜けていく。

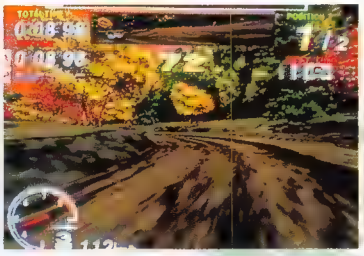


このコースの1つ目のカーブ。アウトから進入する。





常にアウトから入る。早めにスライドさせて入っていく。



続けて左。ここまでの3つのカーブを流れで覚えよう。

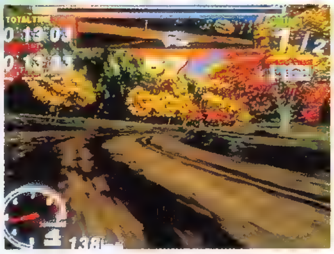
2周目は、かなり速度が高いため、多めにアクセルを離すようにし、安全に進入し、次の左、左のカーブのラインを取れるようにする。

右×2▼右▼左(ロング)

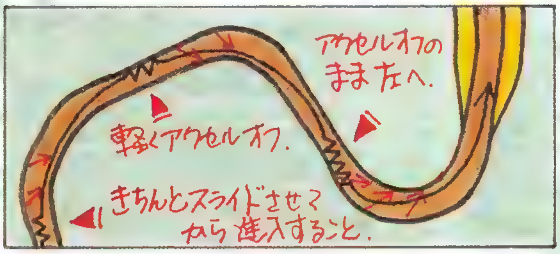
2回キュキュと曲がる右から、右、そしてロングの左カーブのところ。慣れないころは、よくここで後続車に抜かれていたところだ。

最初の右、右は、きつい類に入れてもいいので、やや多めにアクセルを緩めて進入し次の右は、早めにスライドさせることでスピードコントロールをして、全開のまま抜け、やや右を向きすぎたかなあというのを利用し、多めにアクセルを緩めるのと深めにハンドルを切り込み、一気にマシンを左に向かせ、きつく長いロングカーブをスライドさせながらインをキープしつつ走り抜けていくようにする。

ここを成功させるポイント



小さくはないが、次の右も含めて考え、やや多めに減速。





ここは前のカーブの減速を利用し、そのまま進入していく。




ここはきつい。思いきり左へ切り、ちょっと踏み込み、左へ。

は、コーナー通過時ずっとアクセルオフでもOKなぐらい減速して抜けるところにある。
できれば入り口で減速を終了し、抜けるまで加速を待つ。

右▼左（ロング）

長い直線のあと、高速で進入する右と、きつい左が待っている。
1つ目の右は、できるだけ手前から入るようにし、ラインをアウト＝イン＝インと取り、アクセルもほんの少しオフにする程度。できるだけインを攻めて、次の左をできるだけアウトから進入できるようにする。


直線で加速した状態で進入ーアウトからインへラインをとる。




かなり手前でアクセルをオフにし、一気に左へハンドルを切る。

右を抜けた直後、アクセルをオフにし、一気にハンドルを左へ切り、スライドさせる。
そのままアクセルを緩めたまま、ハンドルをコントロールし、インをキープする。

左▼右

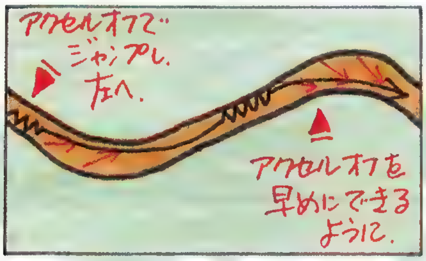
このコースの1つの山場となるところがここーなぜかというと、その前の直線で1度小ジャンプをし、着地後すぐ左へ曲がるため、失敗（速度超過）すると、まず次の右はコースアウト間違いなし。
ここの2つカーブを成功させるために、その小ジャンプの前に少しアクセルを緩め、


2回目のジャンプ前にアクセルをオフにし、インへ突っ込む。

少し抑えめにジャンプし、その方向も、やや左向きし、着地後すぐ左に入れるようにし


手前の左カーブでふくらまなければ安全。アクセルオフで進入。

（スライド状態で進入）次の右の進入の準備をさせ、ここもアクセルを少し緩め、アウト＝イン＝アウトで走り抜けていく。



右▼左

手前の山場をミスなく抜けられるようになると、ここの右、左に集中できるようになる（次を考えられるため）。
ここは、右がきついため、それに失敗すると、次の左で対応できず2度ぶつかることが多くなり、大きなタイムロスとなってしまうところ。
そうなる原因の1つに、手前の左、右の失敗があるわけだが、安心してきつい右へ、アクセルオフ&ブレーキで十分な減速、そして余裕のあるコントロールでスライドをさせ、アウト＝イン＝インと走り、次の左を、アウトから入れるようにし、少ないアクセルオフで抜けられるようにすれば問題はなくなる。
スライドさせつつもラインの弧を大きくとれるとなおいい。

左ロングカーブ

湖畔の緩く長い左カーブは前半はグリップさせつつ走ることが可能だが、まず後半で耐えられずコースアウトしてしまう。このため、後半でスライドさせることが多い。
ここはそうではなく、最初からスライドさせ、左カーブの7割をインで走り、立ち上がり加速を生かすため、グリップ走行に変えていく。

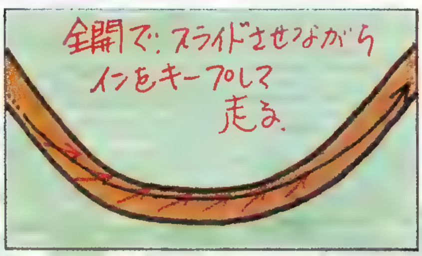

すぐ左へ切りながらアクセルをオフにし、インをキープ。



右▼左（シケインその1）

後半の山場その1。
右、左と連続するところだが、その間隔の短さもさることながら、その進入において、どこでタイミングをとればいいのかがわかりにくい地形（色といっていい）になっている。
そのため、アウト（左）に寄れずミドルから進入することが多く、1つ目の右でふくらんでしまい、左に入る前に外壁にぶつかり、大きなロスとなる。
これを防ぐためには、よーく地形を見て、どこまで左に寄れるかを確かめ、できるだけアウトから、そしてアクセルオフで進入し、次の左をアウトから入れるラインをキープしながらスライドさせていかなければならない。
右から左に切り返すとき、アクセルはかなり緩く踏む感じでいい。
そのままの勢いで一気に左にハンドルを切り、スライドさせ、アクセルを少しずつ踏み、インをキープしていく。


強引にスライド（全開のまま）させてインにつく。




入口がわかりにくい。ミドルから安全に減速してから進入する。

ガツンと一発やってみろ！
攻略秘密特訓

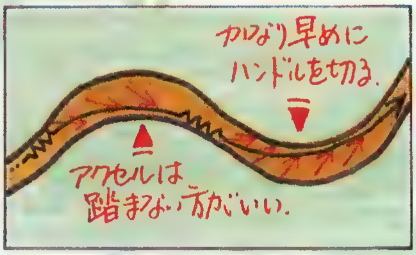
注意するのは入口のカーブ。ここで減速しきれないと、100％、次のカーブは曲がりきれない。確実に減速！



間隔が短いため、減速が不十分だとぶつかること間違いなし。

シケインその2 右▼左

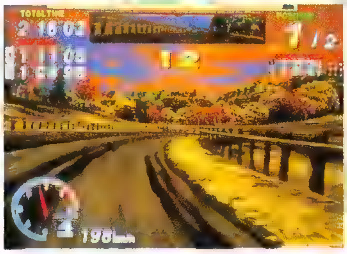
次の右、左も手前の右、左と同じといえる。



違うのは、両端が見やすくなっている点と、前のものよりもカーブのきつさが緩くなっていることだ。

これにより、より高いスピードで抜けることが可能。

気持ち的には、1つ目の右を全開でいきたいのだが、やはり、次の左で失敗したくないので、右を少しアクセルを



この入口はわかりやすく、緩い。しかし少し減速した方が安全。

緩めてグリップ走行で進入し、抜けた直後、アクセルを再度オフ（抜けるまでオフのまま）にし、一気にハンドルを左に切ることで向きを変え、スライドさせながらインをキープし、少しずつアウトへふくら



かなり手前でアクセルオフにし、コントロールできる中で左へ。



み、抜けていく。

アクセルオフのままだと、インに入りすぎることがあるので、少しずつ踏み、マシンの向き、スピードに注意しつつ、できるだけ高い速度で抜けられるようにしたい。

あわてるとすぐコースアウトするので、我慢を覚えよう。



うーしゴールだー　ダイレクトセレクトならもう1周できるー

目指せノーミス

これだけテクニカルなコースだと、1回や2回のミスは当たり前。でもそれをどれだけ小さいものにするか、ぶつからないようにするかがこのコースを走る楽しさとなる。

そのための近道は、スローインファーストアウト。これに、スライドさせてからコーナーに進入すること。

この2つのポイントを実行すれば、何も考えずにやり込むよりかなり早く、短い期間で上達することができる。

あとはカーブの大きさを1つ1つ覚えていくことと、それらの前後関係を流れとして身体で覚えていく。

流れがわかれば余裕ができるので、スライドに少し気合を入れるといいだろう。

滑らせる楽しさを覚えよう。

セガラリー・チャンピオンシップ プレゼント第2弾！

今回のプレゼントは、デザインは同じだが、色が黒から青に変わったもの。この帽子に加え、セガラリーロゴ入りのポロシャツが当たる！

この帽子とポロシャツを各3名の方にプレゼント！

欲しい人は次のところへ。

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル3F
新声社ゲーメスト編集部
ずるやんのセガラリー
プレゼント第2弾
「帽子かポロシャツ」欲しい係まで

このゲームに関する感想も書いてくれるとうれしいなー

発表は発送をもってかえさせて頂きます。



セガラリーのロゴがラリーカーに付いた！

全日本ラリー選手権を戦っている「TEAM C-ONE SPORT」（去年、セガラリーの音録りでお世話になった本物のレースチーム）のマシンになんとセガラリーのロゴが付いているらしい。

年に7戦ある全日本ラリー選手権であるが、このロゴは第3戦の'95ACK SPRING RALLY（大分）から付いている。

全国各地を転戦するので、もし近くで開催されるときは応援しに行こう！



TEAM C-ONE SPORTのセリカーカッコイイー



車体のお尻のところにロゴがある！わかるかなあ。

上級コースへ突入！
AIR COMBAT 22

©NAMCO

不測事態によりページが2ページに！とりあえず
上級Ⓐコースとバルカンの当て方を攻略！

担当：戦闘妖精 K・K雪風

ミサイル“ボン”だけじゃつまんねーぜ！
バルカンによる撃墜
—当て方と敵の誘導法—

何やかんやと重要なバルカン。当てにくいという人は必見だ！

ミサイルの命中率を上げる方法は前回説明した。
今回はバルカンの当て方について説明しよう。

バルカンによる撃墜① 敵の動きを読む

バルカンは単に画面中央のサイトに合わせてトリガーを引けば当たるというものではない。輸送機ならともかく、戦闘機は動き回るのでサイトに合わせることはおろか、左右に振られることが多いのでバルカンも流れていってしまう。
そのため、あらかじめ相手の行動を読んでさらにバルカンを置いておく必要がある。
しかし、敵の動きを読むといっても簡単なことではない。
まず、見なくてはいけないのが敵の速度。これについては前々号を参照して機種別に覚えてもらう。このほかに、敵機の状態で判断してほしい。


これだけバルカンは流せるぜ！

例えば、F-14と戦う時は、敵機の可変翼に注意してほしい。翼が開いている時は低速になっており、閉じている時は高速になっている。これを見てスロットルをそれに合わせてやる。そうすれば、速度が一定するので距離も一定してくれるはずだ。
距離を一定にすることはかなり重要だ。


この距離を保て！F-14の翼をチェックせよ！

これができるようになったら敵の動きを見る。旋回する時には必ず傾くのでそこで判断しよう。
ちなみにバルカンを当てる時、最も当てやすい状態は右下の写真のように旋回していてこちらに全体を見せている時が最も当てやすい。これは当たり前かもしれないが面積が広いほうが当てやすいのだ。これを踏まえてぴっちりと後方をとるよりも少し角度をつけてやることを心掛けよう。
これだけのことを覚えるだけでもかなりバルカンが当たりやすくなっているはずだ。



こういう状態は実はバルカンが当てやすい。

バルカンによる撃墜② 敵を誘導する方法とは？

敵の動きを旋回で判断するといったが、これができる人なら世話はかからない。
実はある程度こっちの行動に合わせて敵は動いているので、それを知っていれば誰でも敵を誘導することが可能だ。


バルカンを当ててる時にも動きを予測せよ！

では、こちらのどんな行動に反応するのかを説明していこう。

●旋回中の速度によるもの

敵機を追っているとよく旋回のし合いになる。この時ずっと同じ方向にいき続けてしまうことが多いと思う。この時、距離は離れてもいいから減速しながら同じ方向へ旋回するとCPUはどう反応するかというと、必ず水平に立て直し、逆に旋回、またはロールをしてくれる。これを知っておけば、旋回し合った時、ワザと減速して逆に旋回する準備をしよう。


旋回のし合いになったらとりあえず減速していると…、


逆に移動または旋回するはず。これを読もう！

●バルカンを行き先にワザと撃つ

CPUは基本的にバルカンを行き先に置かれていると逆に行くくせがある。これでは先読みが無意味と思われがちだが実は流れて撃って置いてあるバルカンには反応をあまりしないのでご心配なく。水平飛行している敵機の中心を狙ってバルカンを撃つとどこに行くか予測できないが、主翼の端に当てたり、中心からズラして当てるとその逆に行く傾向がある。
これを利用すれば敵機をコントロールすることが可能なはずだ。


ループしそうなら上か下を撃って止めろ！

マスターすることが上級コースクリアのコツだ！

このことは上級にかかわらずループをする敵に対し、やりそうな時にあらかじめそこにバルカンを出しておけばループを封じることもできるはずだ。特に上級コースの後半面の軽量機やドッグファイトモードの敵機に対してはかなり有効。
ループを封じたり、行き先を読めるようになるとバルカンの命中率がかなり高くなるはず。
バルカンで倒せるようになればミサイルでクリアしていた時よりも楽になるはず。
さあ、敵のコントロールをマスターして上級にチャレンジだ。

AC22コース別攻略

上級コースクリアへの道

今回は事情によりページがとれずに終わってしまったので、コース別攻略は上級コースの面構成と分岐前の共通面である1面のみの攻略だ！

上級コースは全部で3つ

もう皆、知っていると思うが、上級コースは全部で3つコースがある。コースの分岐は左のイラストを参照してほしい。

さて、分岐が何で決まるかというと、初級説明なしの時のようにクリア時の高度ではなく、バルカンによる撃墜率（数）で決まり、分岐も2回行われる。

1面では5機以上バルカンで破壊するとイラスト上の2-Bエリアへと向かう。

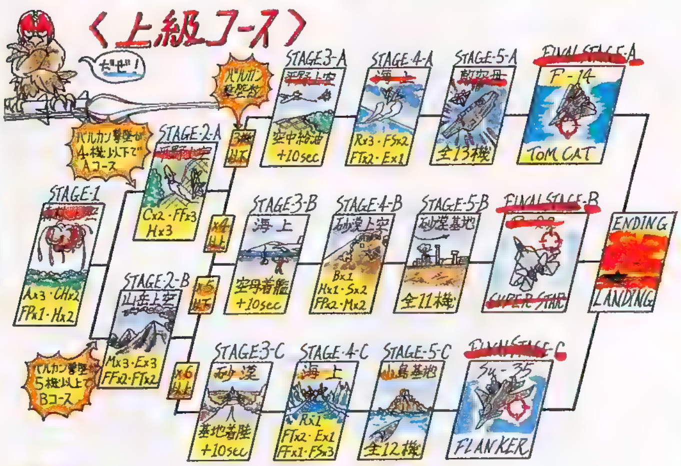
2-Aと2-Bでは敵の出現パターンが違うだけでなく、耐久度も違う。

2面からの分岐もバルカンによる撃墜率（数）で決まる。

しかし、2-Aと2-Bでは若干であるが数が異なる。

2-Aはバルカンで5機以上撃墜すると3-Bへ、それ以外は3-Aに行く。

2-Bはバルカンで6機以上撃墜すると3-Cへ、それ以外は3-Bと若干シビアになっている。



機体コード：・A＝A-10 ・B＝B-52 ・FP＝F-4 ・FT＝F-14 ・FF＝F-16 ・FS＝F-22 ・M＝Mig-21 ・S＝Su-35 ・H＝ハリアー ・R＝ラファール ・CH＝ハーキュリーズ ・C＝C-2 ・E＝E-2C



バルカンの撃墜数がポイントだ。

上級コース攻略 各コース共通面 STAGE-1 敵機 8機

では共通面のステージ1を説明していこう。

スタートすると左右のどちらかからA-10が3機編隊で出現する。この時、左からきた時は要注意。左側のA-10はミサイルで落とそう。あまり関係はないがほっておくと散開した後とんでもない所へ行ってしまうぞ！

とにかくA-10 3機はバラバラになるので早めに撃墜することを心掛けよう。

この後、ハーキュリーズが2機出現、残り4機になった時点でハリアー×2とF-4×1がV字編隊を組んでやってくる。

この時、後に付くまではミサイルロックをかけないようにしよう。かけてしまうとその時点でブレイクしてしまう。かたまっているうちに1機は落とすようにしよう。

ハーキュリーズはラストに持ってきてもよいが、周りをうろちょろされるのが嫌な時もある（ロックしているターゲットが変わってしまうことがある）。

嫌な人はA-10の次に1機倒し、3機編隊の途中に見かけたら倒すような順番でよい。

さて、Aコースに行きたい人はミサイルを4発当てなきゃいけない。バルカンよりもつらい時もあるが、0m撃ちで破壊しよう。

以上でステージ1の攻略を終える。今回は薄っぺらい内容で本当に申し訳ない。

次回では必ず上級コースを完全攻略するのでごかんべんを…。



これがB-52ストラトフォートレスの実機だ！

爆撃機たちを語る…

鋼鉄の翼

復活のこのコーナー。今回は残っていたB-52について説明しよう。

B-52 ストラトフォートレス

B-52は1955年に完成した大型戦略爆撃機。

かなり古株のこの機体。もうすでに全機の退役が予定されている。

攻撃・防御の面で色々な所が更新されたことと、各種のスタンドオフ兵器が導入されたことで、今日まで高い作戦能力を有している。

このコーナーも次々号で最後。因みに第一回に掲載した写真についてのご意見がありました。細かいことは次々号で。ご意見をお待ちしてまーす。

ELEVATOR ACTION™ -RETURNS-

エレベーターアクションリターンズ

担当：DAN

今回は5面、6面と一気に最終面まで攻略しよう！

5面

まず、スタートしたらダッシュしてエレベーターに乗ろう。スタート時の無敵時間で落ちても死なないのだ。

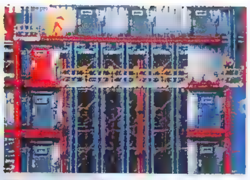

赤いドアまでダッシュしよう。

青いドアの上の階にある箱の中にはランチャーが入っているので、ぜひ取っておこう。

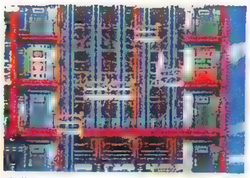
左にドラムカンがあるが、これを転がせば左にある制御装置を壊すことができる。これを壊せばその下にあるトラップが消滅する。

下に降りると少し広い所に出る。天井にはセキュリティロボットがはりついている。その下側のせまい通路の天井にもセキュリティロボットがいる。色が黒くてわかりにくいので、知らないうちに弾を撃たれてしまうことのないように。

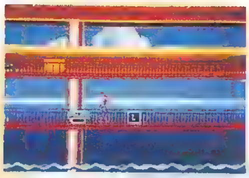
その下にはエレベーターが横にずらっと並んでいる所がある。


下にあるのが制御装置だ。

右側の一番上の青いドアはライフ回復用なので、体力が少ない場合は、ぜひ回復アイテムを引こう。エレベーターに乗るときはジャンプで乗ると踏みはずし易いので、なるべく手前のエレベーターに乗るようにしよう。一番下のトラップは、その左にある制御装置は壊せば消える。


右側のランチャーを持っていこう。

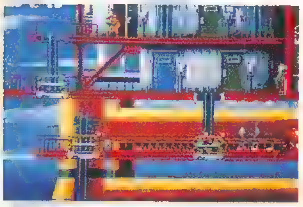
下に行くと外に出る。ここは下の階を通っていこう。下の段にある木箱の中にはランチャーとマシンガンがあるが、迷わずランチャーを持っていこう。時限爆弾が3つあり、


下から狙い撃ち。下の爆弾も注意。

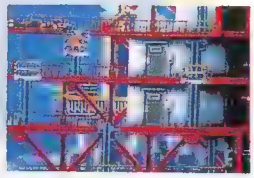

上の制御装置を壊してから取りにいこう。

その先にオレンジ色の特殊部隊がいるが、画面内に現れると飛んで足元を狙って撃ってくるので、少しはなれてジャンプでかわそう。その上の2人も飛ばれる前に倒そう。

上に上がるとトラップの向こうにアイテムがあり、エレベーターの所にもトラップがあるので、その上にある制御装置を破壊しよう。


3連続仕込み銃地帯。

赤いドアに入って上へ行くと壁から銃を撃っている所がある。その上の壁もやはり、右の壁から撃ってくるので、タイミングを見て上に行こう。その上の階も銃が仕込まれているが、下のほうなので、ランチャーを持っていれば、しゃがんで撃ち消し、持ってなければジャンプしてよけよう。

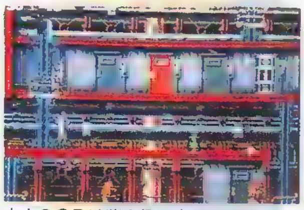

1000点ラッシュ。アイテムもたまに落とすぞ。

時限爆弾3つを走り抜けてエレベーターに乗ると、自動的に上昇する。途中、トイレの中でふるえている人がいるが、なぜかこの階には降りられない。

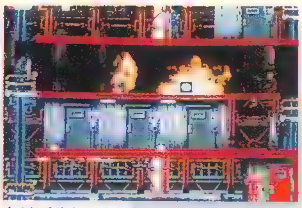
上の木箱の中にはマシンガンとランチャーがある。ランチャーを持っている場合は、上に向けて撃てばベルトコンベアで落ちてくる。ランチャーを持っていない場合は右側の赤いドアのあたりから上に向けて撃てば、監視カメラが箱を壊してくれる。ここの赤いドアに入った後、茶色いスーツの男が続々と出てくるので、こいつを接近攻撃で倒していれば、バリバリ点数がかせげるぞ。ただし、タイムオーバーには要注意だ。


ドアから出ると敵がたまっているので注意。

下に行くと、赤いドアと青いドアのある所がある。青いドアはライフ回復用なので、ぜひ回復しておきたい所だ。


中央のCDは消火栓の中にあるものだ。

あとはひたすら下に降りていくだけだ。一番下のトラップは制御装置がないので、タイミングを見て、ビリビリしていない時に走り抜けよう。

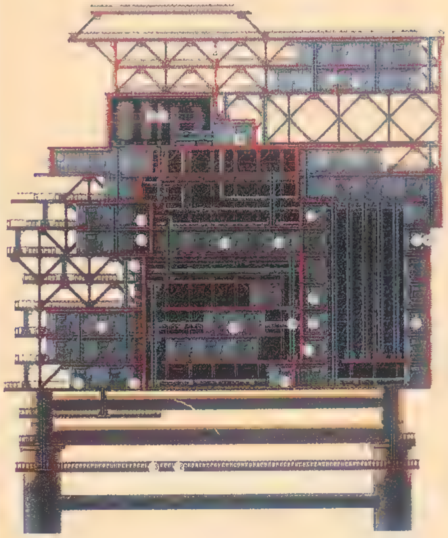

上はベルトコンベアになっている。

6面

スタートしたら、とりあえずドラムカンを転がそう。

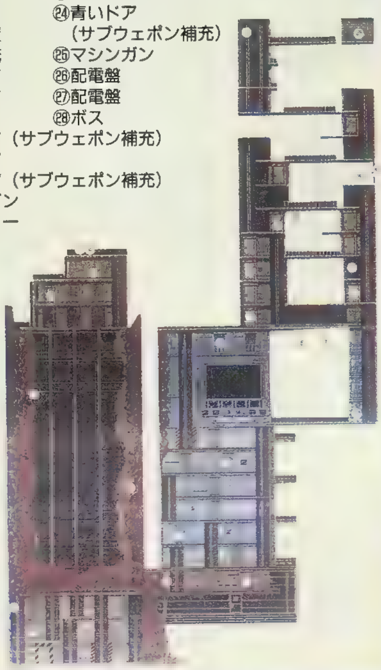
また、上にマシンガンとランチャーの箱があるので、左端から上に向けて撃って回収

⑰仕込み銃
⑱仕込み銃
⑲仕込み銃
⑳ランチャー
㉑マシンガン
㉒赤いドア
㉓赤いドア
㉔青いドア（ライフ回復）
㉕消火栓
㉖配電盤
㉗クリア



①消火栓
②壁はウソ！青いドア（サブウェポン補充）
③ランチャー
④制御装置
⑤赤いドア
⑥配電盤
⑦青いドア（ライフ回復）
⑧青いドア（サブウェポン補充）
⑨青いドア（ライフ回復）
⑩青いドア
⑪制御装置
⑫ランチャー
⑬マシンガン
⑭制御装置
⑮青いドア（サブウェポン補充）
⑯赤いドア

①マシンガン
②ランチャー
③消火栓
④赤いドア
⑤配電盤
⑥配電盤
⑦配電盤
⑧制御装置
⑨仕込み銃
⑩赤いドア
⑪赤いドア
⑫配電盤
⑬青いドア（サブウェポン補充）
⑭赤いドア
⑮青いドア（サブウェポン補充）
⑯マシンガン
⑰ランチャー
⑱赤いドア
⑲青いドア（ライフ回復）
⑳青いドア（ライフ回復）
㉑青いドア（サブウェポン補充）
㉒配電盤
㉓仕込み銃
㉔青いドア（サブウェポン補充）
㉕マシンガン
㉖配電盤
㉗配電盤
㉘ボス





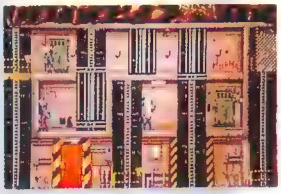
ランチャーは無駄遣いしないように大事に使おう。



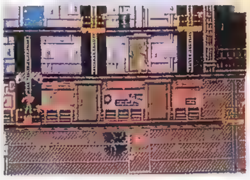
左側から降りたほうが明らかに安全だ。

しよう。赤いドアの下にエレベーターが3つあるが、どれに乗ってもかまわない。エレベーターに乗ると自動的に下に下降する。最初のおどり場の所には配電盤があるので忘れずに壊そう。オレンジ色の特殊部隊は一度飛んでから、上に上がる所を狙い撃ちしよう。マップ上だいぶはしょっているが、実際は倍くらいの長さがあるよ。

下に降りたらまず制御装置を壊しに行こう。時限爆弾があるので、こいつに反応させれば誘爆して壊れてくれる。



トラップの間隔はけっこう長めだ。

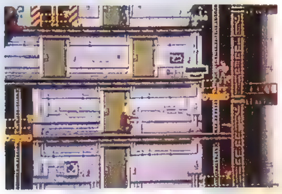


味方のトラップにひっかかるとはけっこうお馬鹿だ。

次に左端のエレベーターに乗って下に降りよう。右のエレベーターだと仕込み銃がうっとうしいぞ。右に行くと自動エレベーターがあり、敵が待ちかまえているので上についたら連射で切り抜けよう。

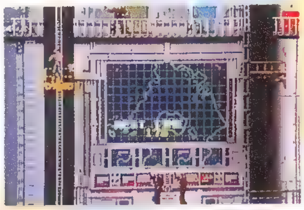
赤いドアに入り、上に上がる所にトラップがあるが、管理する制御装置はないので、タイミングを見て抜けよう。

トラップの先に時限爆弾がある所は、爆弾に反応させたらさがってトラップにひっかからない位置で待とう。敵がいない場合は、エレベーターの所まで走り抜ける方法もある。その上の階にも縦一列に4つトラップがあるが、それらを管理する制御装置は一番上の階の左端にある。まず赤いドアに入って、その後、制御装置を壊さずに、エレベーターに乗って敵の弾をよけながらうろうろしているだけでかなり点が稼げる。敵がトラップにかかって勝手に死んでくれるからだ。しかも、この時には2倍の得点だからおいしいぞ。制御装置の横にあるエレベーターに乗ると、タイムがリセットされるので、慣れればタイムギリギリまで稼げるぞ。

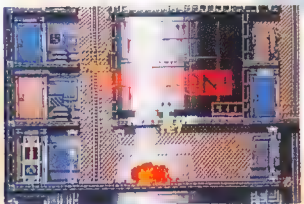


この辺からボムをポロッと落として下にもどるのもいいかも。

エレベーターに乗ると核ミサイル反射までの秒読みが開始される。上の青いドアは無視して下から行ったほうがロスタイムが少ない。右へ行って赤いドアに入ろう。上にある木箱の中にはマシンガンとランチャーがあるので、ランチャーは、ぜひ取っておこう。



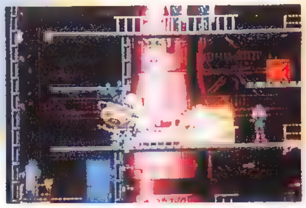
敵を始末したら、一気に駆けぬける。



1発でふっとばす快感！上にコンベアがあるが箱の中はマシンガンだ。

トラップの向こうには時限爆弾がずらっと並んでいるので、スパークがおさまったら左端まで一気にダッシュしよう。ここの青いドアと一つおいて上の青いドアはライフ回復なので体力回復のチャンスだ。右側にある青いドアは2P同時でないと入れないよ。その上には配電盤があるので壊しておこう。

上にトラップがある所は、仕込み銃のタイミングも見ながら一気に通り抜けよう。上に上がるとエアバイクがでてくるが、ランチャー一発で倒せるので問題はないはず。上の箱はマシンガンなのでいらないが、その横の配電盤は壊しておこう。左下の青いドアはサブウェポン補充用なので、入らなくてもいいでしょう。



焼夷弾で燃やせばこの通り。バリバリ稼ごう。

上のトラップを抜けた所にもエアバイクが出てくるが、こいつもランチャーで一撃だ。

最後のエアバイクを倒し、長いエレベーターで上に上がればいよいよボスとの対決だ。ボスは基本的にヒットアンドアウェイで、顔を出して撃ってはすぐに下がるという戦法で行こう。サブウェポンを使う場合、カートとジャドの場合は手前のエレベーター、イーディーの場合は奥のエレベーターの一番前から投げるようにしよう。



点稼ぎをしたい人はCDを見押ししてくれい。

後半、けっこうタイムがきついので、さくさく行かないとここまでくる間に核ミサイルが発射されてしまうぞ。



スポーツゲームは、「技術が基本」だ!!

バーチャストライカー

VIRTUA STRIKER

今回はサッカーの基本戦術を攻守両方の立場から解説するぞ。

担当：応用がきかない
立衆多（塾長）

まずは今回の内容から…

前号ではフォーメーション別の得点パターン、および能力の高い選手などを紹介したけど覚えているかな？（まだの人は復習してくれー）

しかし、これらは必要最低限の情報にすぎない。スポーツ物をプレイするうえで最も大切なことは「戦術」があるかどうかなのだ。

今回は対戦プレイにおいて欠かすことのできない「戦術」のイロハを、攻撃・守備側それぞれの立場から同時に解説していくぞ。これを読んで、スポーツ物の醍醐味である「多人数同士の駆け引き」に開眼してみてはいかがかな？11対11の駆け引きは面白いよー！

THEME 1 サイドアタック

前号で強調したように、攻めの基本はサイドを突破してセンタリングを上げ、ダイレクトシュートを狙うことである。

得点がなかなか取れなくて困っている人は、まずサイドアタックをマスターしよう。

①ドリブルで突破

相手ディフェンダーが寄せてこなければ迷わずドリブルで前進しよう。相手が寄ってきたら、無理をせずに前方の味方へパスを出し、確実に相手ゴールに近づいていく。

このとき、**できるだけ相手を引きつけてからパスを出す**ようにしよう。理由はパスを出す味方により広いスペースを与えるためだ。これ重要ー！

次にウイング（サイドにいるFW（フォワード））など、最前線にいる選手にパスが通った場合のドリブル突破法を教えよう。まずは図を見てくれ。





ポイントは自分とラインとの間を少し開けておき、相手に対して「2択」の通り道を見せることだ。また、ゴールに近い所ならば、相手が複数いても積極的に勝負をしていこう。スライディングされても、スローインからまた次の攻めができるからね！

そして守る側になった場合は、図のようにライン際へ追い込み、内側の通り道を消してしまうとよい。ライン際のコースも牽制しつつ、間合いを少しずつ詰めてドリブルを封じてしまおう。

最後に守備の大鉄則を。

ボールを持った相手には、必ずプレッシャーをかけろー！

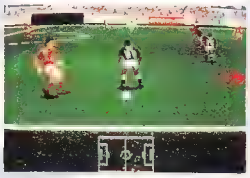
②パスで突破

ここでは最もポピュラーなやり方を2通り紹介しよう。写真を参照してね。


一度中盤の選手にボールを預けておいて…、


走り込ませるように前へパスを出そう。


前へ進めないときは一回バックパスをして…、


相手を引っ張り出してもう一度前線に戻そう。

これに対する守り方は、まずパスのコースを読むことから始まる。相手がパスを出す前に、来ると思った所に入ってカットを狙おう。読めなければパスを受ける相手に近づいて、トラップの瞬間を狙ってタックルをかけていくとよい。

ここで一つだけ注意がある。**それは自分のゴールに近い所では、むやみにスライディングしてはいけない**、ということ。特にDF（ディフェンダー）が抜かれるとフリーでセンタリングを上げられるし、反則を犯すとさらにピンチを招いてしまうぞー！

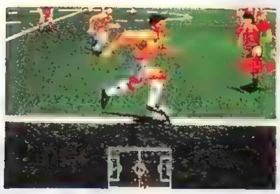
③DFのオーバーラップ

これも重要な戦術だ。特に4-4-2や5-3-2システムのチームにおけるサイドバックの攻撃参加は、時としてものすごい破壊力を持つ。

ただし、相手にボールを奪われると、その背後に空いたスペースから逆襲されるので頻繁には使えない。オーバーラップのできる条件は…、

A．相手がガチガチに引いて守っていること
B．前方に広いスペースがあること
C．中盤が狭くてボールをつなぎにくい（相手が多い）

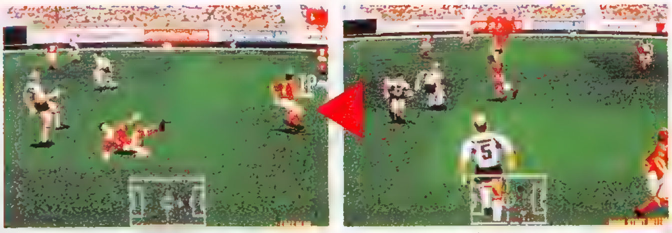
などというケースが生じた場合である。そして無理に相手を抜こうとせず、相手を引っ張って前線の味方にパスを出していこう。ボールを取られては大怪我のもとだ。


ブラジルのオーバーラップ攻撃は強力。でもカウンターには注意。

④サイドチェンジ

サイドライン際に相手が寄せてきて攻め込むことができない、前へ進めない、などという場合は迷わずこれだ。

写真のように、一度中央にいる味方を経由して、ロングパスで大きく外側に展開するのが最もポピュラーな方法だ。中央のスペースがなければ、いったんバックパスをしてからボールを回していくとよい。



こちらのサイドが駄目なら…、

逆サイドのスペースを使って切り崩せ！

THEME 2 中央突破

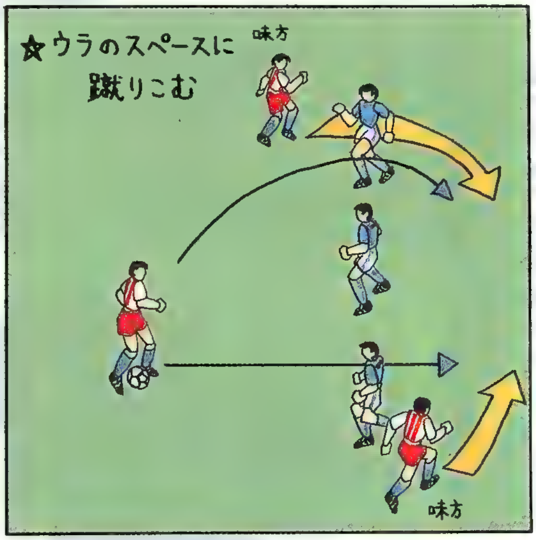
①スルーパス

相手ディフェンスのウラを襲う必殺の技、それがスルーパスだ。主としてオフェンシブのMFがその役割を負う。

まずレーダーチャートを見て、相手陣の空いている所を探す。次にそこへ走り込める（と思われる）味方を見付けて、スペースに蹴り込んでいこう（図を参照してね！）。

スルーパスは味方が前を向き、かつスピードに乗ったままボールを受けられるのが長所だ。しかし技術的には難しいプレイなので、出せないと思ったらサイドに展開していくほうが手堅いだろう。

逆に相手にやられた場合は、ボールに最も近い選手を探し出してひたすら追いかける。追いついたら**体当たりをかけて、相手を前に向かせないよう**にしよう。シュートを撃つ場合は、そのコースにスライディングして足を投げ出して防ごう。相手の足元を狙ってタックルしないようにね。



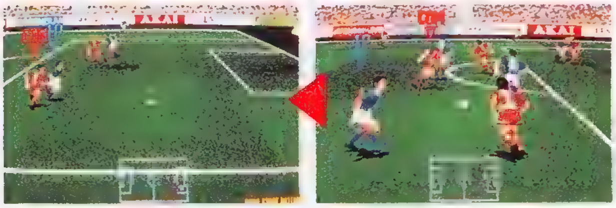
②ミドルシュート

相手が誰も近寄ってこなければ、思い切って遠くからゴールを狙ってみるのも有効だ。**特にゴールキーパーが前のほうに出ているとき**がシュートのチャンスだ。ボールが頭上を越しやすく、弾かれてもボールを再び拾えばガラ空きのゴールに押し込めるぞ！

③壁パス

いわゆるワンツーリターン。パスを受けた選手がダイ・レクトで、再びもらった味方にパスを出して相手のウラをとる戦法だ。

ツートップのFW同士、あるいはセンターFWとオフェンシブMFというようなコンビでやるのが効果的。相手はどうしても「壁」の役割をする選手に気をとられるため、ウラに対するディフェンスが甘くなるのだ。逆にくらった場合はスルーパスのときと同様に急いで追いかけること！



ティフェンスの皆さん、ボールはあっちだよ～。

かかったな！本当はこっちさ。

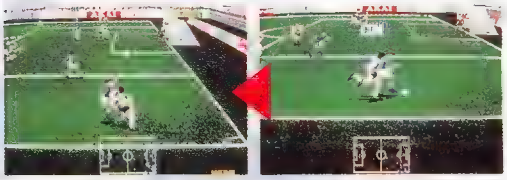
THEME 3 センタリング

①クイックセンタリング

ドリブルのスピードを落とさず、かつ素早く蹴ることができる「クイックセンタリング」を知っているかな？

やり方はレバーを真横から斜め方向に動かした瞬間にボタンを押すだけだ。簡単かつ重要なテクニックなので必ずマスターしよう！相手に追われながら蹴る場合に重宝するぞ。

このとき、レバーを絶対に真上（真下）へ切り返さないこと。いったんボールを止めてしまうので、その間に相手が寄ってくるからだ。センタリングをよく防がれる、と思っている人は、おそらくこれが原因であろう。今日からクイックセンタリングをさっそく試してみてね。



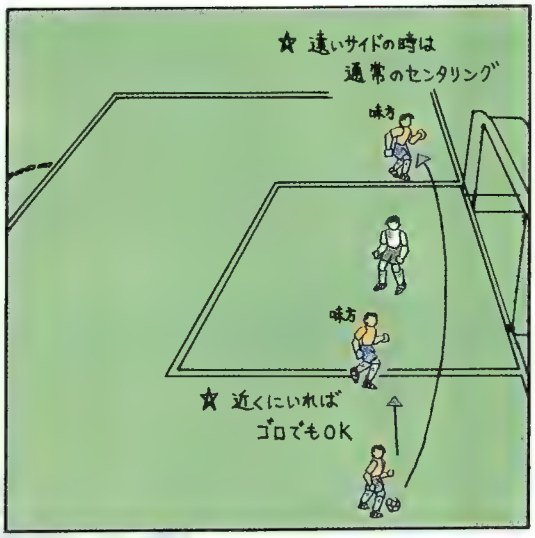
相手のプレッシャーを受けながらでも…、

クイックで蹴れば難なくセンタリングができる！

②グラウンダー（ゴロ）

何もハイボールばかりがセンタリングではない。ゴロの（つまりショートパスボタンで）ボールだって立派なセンタリングとして成立するのだ。

ゴロの利点は、ダイレクトでは無理だと判断したら一度ボールを止めて向きを変えられることにある。逆に欠点は、ファー（遠い）サイドの味方にはつながりにくいこと。ディフェンスが手薄なとき、特にカウンターアタックのときが有効だ。



新型筐体「VSシティ」で盛り上がろう

セガからバーチャストライカーを対応ソフトとした、「VS（バーサス）シティ」という筐体が発売された。

この筐体は対戦プレイを前提に開発されていて、勝者側にはWINNERランプが点灯したり、点が入るとGOALの文字が表示されたりする。もちろん勝ち抜き人数もカウントするぞ。

取材で使わせて頂いたときの感想は、とにかく「燃える」の一言。コンパネもすごく手になじみやすくて、まさにいたれり尽くせりだ。「VSシティ」で、そしてバーチャストライカーで盛り上がれ！



スーパースターと闘えるこの面白さ!



最新技術を使って、本物のジャッキーを映像にした リアル感たっぷりの格闘ゲームの登場だ!

©KANEKO 担当：ずるずる

ジャッキーに会える!

世界のスーパースター、ジャッキー・チェン本人を映像データとして取り込み、ゲームの中で動きまわるという世界初のゲームが登場!

ジャンルは対戦格闘ゲームで、このゲームの主人公、ジャッキー・チェンは、3タイプのボスとして登場する。

残念ながらジャッキーを選んでプレイすることはできない。しかし、他の6人のキャラクターを選ぶことで、ジャッキーと闘うことができる。

選べる6人は、ジャッキー同様に、実名の格闘家ばかり。

本物の格闘家の動きを取り込んでいるから、まさに本物。

映像だけではなく、動き、技も本物!もういうことなしだよね!



さあバトル開始だ!トステン、ジャッキーを倒せるか?

3タイプのジャッキーがボスだ!



3タイプいるジャッキーは、ファンならすぐわかる映画の主人公から成っている。

1つは写真にあるように、五形拳を使うジャッキー。これは、ジャッキーの初期の映画作品で使ったものだ。

2つ目は、酔拳。これは最近「酔拳2」が上映されたので、みんなもよくご存じだと思う。

3つ目は、八卦掌。この拳法は、「プロジェクトA」という映画でジャッキーが使ったものだ。

3タイプのジャッキーは、敵を2人ずつ倒していくと、1人ずつ登場し、6人倒すと最後のジャッキーが現れるシステムになっている。

ジャッキーを倒すと奥義を伝授され、技を増やすことができるのだ。

すべての敵を倒し、3人のジャッキーを倒したとき、すべての奥義を得、カンフーマスターとなれるのだ。

伝授される奥義をはたして使いきれるかな。



3タイプあるうちの1つがこの五形拳。どれもこれも手ごわい。



ジャッキーの跳び蹴り!これの取り込みは大変そうだよね。

このゲームの操作は、8方向レバーと、強弱のパンチ、キックの計4ボタンでプレイするようになっている。



ジャッキーの必殺技が炸裂!大きなダメージを受けてしまう。

ジャッキー・チェン発表会で本人登場



5月18日、赤坂プリンスにて、ジャッキー主演のゲームの発表会があった。

この日は、ジャッキーのほかに、敵キャラとして登場する「サム」と「トステン」本人も顔を見せてくれた。

この2人によるちょっとした演武会があったあと、ジャッキーが会場に姿を現した。



本物のゲームキャラ、トステンとサムが会場に現れた!



トステンの個人演技!ビュッと風を切る音が聞こえてきそうだ。



トステンとサムで組手を演技。さすがプロ!迫力があったっす。

ゲームに関してあれこれと、ジャッキーが感想を述べたあと、ジャッキー対開発者という特別試合が行われた。ジャッキーのプレイに注目!



ジャッキーと開発者の河上さんがゲームで対戦!マジな顔?

闘いは素手以外に飛び道具もある!

このゲームに登場する格闘家たちは、基本的には素手で近距離での闘いとなる。武器を持ったとしても、それは投げる系の技ではない。

本物の格闘家を使ってのリアルバトルと思いがちだが、なんと、よりゲームを面白くするために、ど派手な飛び道具を持っていたりするのだ。

これは、ゲームの中で必殺技に位置するものが多く、一発逆転を狙ったり、試合を有利に進めるテクニックとして使うと効果が出るといっていいだろう。

ちょっと変わった武術となってしまうが、そこはゲーム。



長い間合いの闘いは、どう相殺させるかがポイントになる?



特殊撮影なら可能そうな飛び道具も使うことができる。

それらの動きはすべてジャッキーがチェックしたものだ。

その動きをデータとして取り込む際には、香港一流のスタッフと最高の特殊撮影技術をもつイマジカの協力があったということも見逃せない。



より迫力のある映像にするため、残像が残る表現も使っている。

すでにパート2の話もあるらしい

ゲームを既にご覧になったことのある方ならわかると思うが、ゲームが行われていないときのデモ画面上で、パート2のためのアイテア募集というのもが表示される。



ブオ〜〜ン!と音がしそうな武器をも使える。迫力満点だ!

そのことからもわかるように、既に「2」の話も決まっていて、アイデア次第では、新たなタイプの敵を作ったり、ゲームの中で、ジャッキーと超有名人を対決させてみたり、なーんてこともできちゃうかもしれないのだ。

ジャッキーも、忙しくなりそうだ!



笑いの要素ももちろんある!この辺はジャッキーの好みかもね。



最初は2人で対戦していたが、途中からはジャッキー1人でプレイ。CPUを相手にどんどん勝ち抜いていった。

そのときに見せる1つ1つのジャッキーの表情は、映画では見られない、演技ではない素顔が見られた気がした。

その後、記者会見風に進み、ゲームのこと映画のことなど、質問に答えていった。

会見後はパーティーへ!世界中の人気者のジャッキーは「いっしょに撮って!」の嵐の中、サムとゲームで対戦したり…。ツーショットの写真、撮りたかったっす。



直接ジャッキーに質問できるコーナー。笑えるコメントあり!



社長、ジャッキー、出演者、開発者みんなで記念撮影!



ジャッキーとサムが残り時間中で遊んでいた。楽しそうだね!

夏休み特別企画

㋘屋宅配便

サマースペシャル



半年間ご無沙汰だった㋘屋宅配便。久々の復活で今回は、サマースペシャルと銘打ち、全国縦断ツアーを決行するぞ！夏休み期間を利用した大規模ツアーを予定しているので、ゲーメストライターと挑戦したいゲーマーの方は、希望日時、出張希望ゲーセン、対戦希望ゲームを明記し152ページのハガキで応募してほしい。なお「ハイスコア2」の募集でヴァンパイアハンター&VF2の対戦を希望したゲーセンも、こちらのツアーでお邪魔したいと思うので、心配無用!!7月下旬から8月中旬頃㋘屋号が日本各地に出没するぞ。出張先の発表は7月15日発売のゲーメストで発表するので、6月28日必着で奮ってご応募してほしい!!

ついにゴウカイザーに逢える!!

超人学園ゴウカイザー

イラストレーション　大張正己（STUDIOG−1）

発売がもう間近に迫ったゴウカイザー。コマンド表も入手したので、最新画面とともに見てみよう。

担当：M.D.S.−ジョッキー★笹岡

物語

時は西暦2017年。

1999年に関東全域を襲った悪夢のような地震により、東京は首都としての機能を東京湾に浮かぶ約3万ヘクタールの人工島に移しており、中央コンピュータによって治安、交通などのすべてが管理されている。

そして、その中心地区には、全生徒10万5400人を数える超マンモス高校「国立ベルナール学園」があり、この時代の日本、および世界で活躍している幾多の分野の天才たちを輩出してきた。

だが、中央コンピュータによる絶対統治下にあるはずのこの人工島で、凶悪事件が多発し始めている。

事件はすべて「国立ベルナール学園」に新たな校長が赴任してきてからという奇妙な一致を見せており、そこに巨大な悪の影を見る者もいた。

そして今、「凱座勇人（かいざいさと）」は、"カイザーストーン"と呼ばれる闘気を結晶化する石を持って、国立ベルナール学園にやってきた。

バーニングヒーロー「ゴウカイザー」として、巨大な悪に立ち向かうために…。

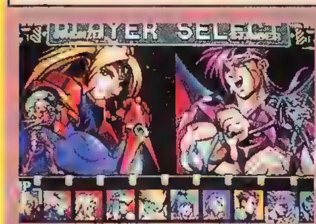
発売直前情報だ！

まずは、ほぼ完成したと思われる、画面写真の数々をジックリと見てほしい。

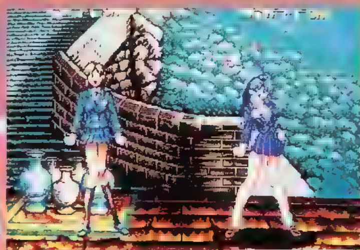
現時点ではまだプレイしてみることはできなかったのだが、発売日のほうが近日ということなので、ほぼ完成と見られるバージョンの画面写真を入手することができたのだ。

ゴウカイザーといえば、あの大張正己氏のキャラクターである。

完成にともない、グラフィックや演出関係にそうとう力が入っていると見える。



キャラセレクト画面。ゴウカイザー＆スティンガーだ。


ボールボーイがついてるほうがシャイア。うーんミニスカ。

ここに掲載した2枚の写真は、おそらく連続写真だろう。

画面に写っているのはシャイアとかりんちゃんの2人。2人ともブレザー姿での登場である。超人学園という名がついているのは、こういう設定だったのか!?

さらに、次の写真では2人とも戦闘スタイルに変身しているではないかーうーん、このへんのアニメーションを本当はもっとジックリ見てみたいところだ。

かりんちゃんは、正式な名前は「かりん」なのだが、記事の中ではあえて、親しみを込めて「かりんちゃん」と呼ばせてもらうことにしよう。

何故か技表のほうも、「かりんちゃん」になっているぞ（笑）。

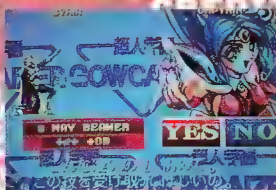

変身！シャイアのほうはデルタエンドみたいだ。

相手の必殺技を奪い取れ！

ゴウカイザーでは、以前にもお伝えしたことがあるように、「必殺技トレースシステム」というものがある。

このシステムは、闘って勝利したキャラクターの持っている必殺技を、1つに限り奪い取ることができるという斬新なシステムである。

このシステムにより、どのキャラのどの技をトレースするかによって、攻略法や戦法が変わってくるといった、戦術的要素を生み出して来ているのである。



いやーそんな風に言われるとテレるなあ……違うか。

今回、各キャラの必殺技コマンド表＆必殺技の写真をいくつかずつ公開しようと思うので、今のうちからイメージをわかせておいてもらいたい。

もう少しで発売されるのだから、コマンド表は、発売されたときにきっと役立ってくれる（ハズだー）。


この技は必殺技なのかなあ。ボールボーイ気になるよー。

ゴウカイザーが地元のゲーセンに入る日を心待ちにしているキミは、このコマンド表をジックリとながめておくように。

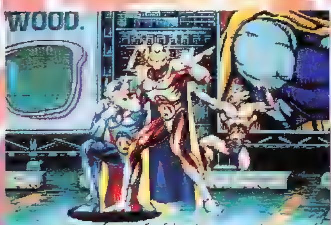
超人的個性の10人のキャラたち

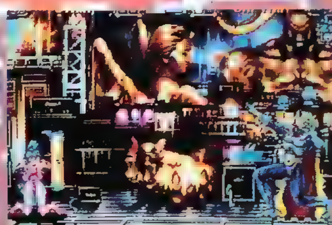
登場する10人のキャラクターたちは、どれを取っても非常に個性的なキャラたちばかりなので、どれもオススメである。

しかし、そんな中でもひときわぶっ飛んだ個性をぶちまけているのが、キャプテンア



しかもこの勝ちゼリフ。スカしてる。


いやあ！キメすぎだ、このポーズ。


いい！このポーズ、イカス！これだって。



くう～っ。このセリフ。いかにもな奴だ。

トランティスだ。

このキャラ、まだ写真しか見ていないのだが、この存在感はただものじゃない！いちいちポーズをつけているところなんてたまらなく良い！

とりあえず一度は選んでみたいキャラクターだ。

大張先生のブライダーも、カッコよさだ。ひと昔前のヒーロー物って感じ。シャイア、かりんは言うに及ばず、個人的にはマリオン様がオススメだ。

あと、主人公系のキャラの中では、紫紅京介もオススメだ。

こいつは、必殺技が山ほどあって、しかもそれらは、自分の式神を召還するってんだから。「いかにも」だ。

勝ちゼリフもキザッたらしくて超オススメ。

有名声優さんが声を担当

もう知ってると思うけど、ゴウカイザーのキャラたちそれぞれの声には、人気声優の方々が声を当てている。

キャラクター名	担当声優名	キャラクター名	担当声優名
ゴウカイザー	檜山修之	ヘルスティンガー	緑川　光
紫紅　京介	置鮎龍太郎	シャイア	冬馬由美
かりん	桜井　智	神　龍（バトルマスター）	屋良有作
キャプテン・アトランティス	石川英郎	マリオン	幸野善之
不動丸	置鮎龍太郎	ブライダー	大張正己

かりんちゃんには、あのレモン○ンジェルの桜井智さんだ！

桜井智さんはほかにもまりんちゃんやミレーヌ役で有名。

また、ブライダーの声には、大張先生みずから声の出演をしているぞ！一聴の価値アリと見た。



シャイアの声は冬馬由美さんだ。





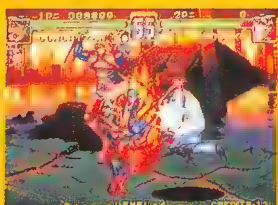
トレッド・ア・ゴーゴー。どんな技なんだろう。



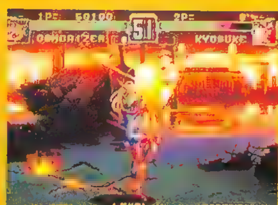
ボルテージクラック。ハデだけど使えんのかな？

ヘルスティンガー	
トレッド・ア・ゴーゴー	←ため→+BorD（投げ技）
ライネック・スウィンガー	←ため→+AorC
ボルテージ・クラック	↓ため↑+BorD
ビーティッド・ニードル	（ジャンプ中）レバー1回転+AorC





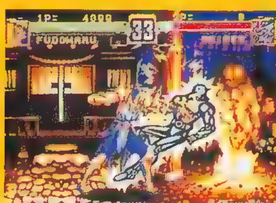
トリックスターキック。トリッキーな技か？



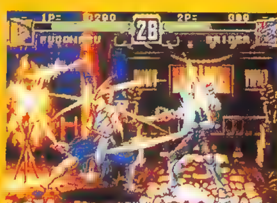
これはカイザーストライク。昇龍系かな？

ゴウカイザー	
カイザーストライク	→↓↘+AorC
バーニングスラッシュ	↓↘→+BorD
ハイアースラッシュ	（ジャンプ中）↓↘→+BorD
トリックスターキック	↙↖+BorD
バックファイヤー・エルボー	↓↙←↓↙←+AorC





雷電筒。飛び道具？それともつかみ技？



抜刀霞斬り。削れそう…。

不動丸	
抜刀霞斬り（ばっとうかすみぎり）	←ため→AorC
不動陣・天（ふどうじん・てん）	→↓↘+A（上段当て身投げ）
不動陣・地（ふどうじん・ち）	→↓↘+B（中段当て身投げ）
不動陣・冥（ふどうじん・めい）	→↓↘+C（下段当て身投げ）
炎舞筒（えんぶとう）	↓↘→+A
雷電筒（らいでんとう）	↓↘→+C





キャプテンサイクロン。ざ、残像が…。

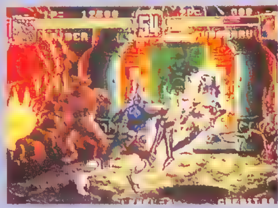


キャプテンスマッシャー。強そう。

キャプテン・アトランティス	
キャプテン・サイクロン	←ため→+BorD
キャプテン・シューター	←ため→+AorC
キャプテン・スプラッシュ	↓ため↑+AorC
キャプテン・スマッシャー	↓ため↑+BorD

ニューゲームジャングル



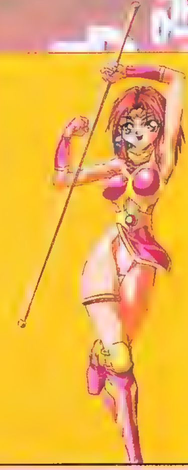


電光ブライダーパンチ。だからそのまんまだって。



ダブルブライダーキック。そのまんまだ。

ブライダー	
ブライダーきりもみシュート	(投げの間合いで) →↘↓↙←→+C
ブライダーハリケーン	→↓↘+AorC
ブライダー卍キック	↓↘→↗+BorD
電光ブライダーパンチ	↓↙←↖+AorC
ブライダー月面キック	(ジャンプ中) ↓↙←↖+BorD
ダブルブライダーキック	↓↘→↓↘→+BD同時



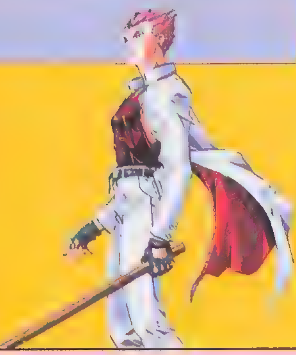


化身転髪。分身がマリオンに攻撃してる。



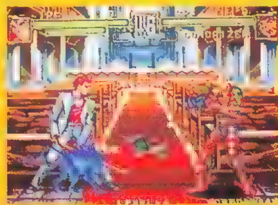
飛燕烈脚。見てるほうがハズカしい。

かりんちゃん	
如意棒撃　(にょいぼうげき)	←ため→+AorC
筋斗雲操法 (きんとうんそうぼう)	←↙↓↘→+AorC
化身転髪　(けしんてんぱつ)	→↘↓↙←+C
飛燕烈脚　(ひえんれっきゃく)	↓↙←↖+BorD





宮毘羅電神峰。召還したヤツによって技が変わるのだ。



伐折羅召還。まずは召還してから…。

紫紅　京介		
影走り　(かげばしり)	↓↘→+AorC	
宮毘羅召還(くびらしょうかん)	↓↙←+A	
摩虎羅召還(まこらしょうかん)	↓↙←+B	
伐折羅召還(ばさらしょうかん)	↓↙←+C	
宮毘羅無音撃　(くびらむおんげき)	(宮毘羅召還後)	←↙↓↘→+B
摩虎羅爆炎翼　(まこらばくえんよく)	(摩虎羅召還後)	
伐折羅絞叉檻　(ばさらこうさかん)	(伐折羅召還後)	
宮毘羅電神峰(くびらでんしんほう)	(宮毘羅召還後)	←↙↓↘→+D
摩虎羅刹那転　(まこらせつなてん)	(摩虎羅召還後)	
伐折羅跳躍宴　(ばさらちょうやくえん)	(伐折羅召還後)	





放影掌。飛び道具の一種か?気功系か?



烈脚昇。足でけり上げる系ですな。

バトルマスター　神龍	
百歩神撃　(ひゃっぽしんげき)	↓↘→+AorC
放影掌　(ほうえいしょう)	↓↙←+AorC
烈脚昇　(れっきゃくしょう)	→↓↘+BorD





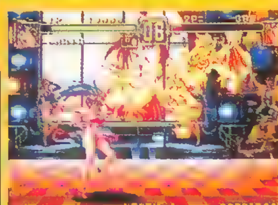
空中グランドウォッシャー。空から攻撃だ。



フライングモード。ロボットだから空も飛びます。

マリオン	
グランドウォッシャー	←↙↓↘→+AorC
フライングモード	↓↓↑
空中グランドウォッシャー	(フライング中) ←↙↓↘→+AorC
フリーフォールアタック	(フライング中) →↘↓↙←+BorD
グライディングモード	←↙↓↘→+BorD
アンブッシュ・リフター	→↓↘+AorC





B・B・B。ボールボーイが燃えているーッ。



ちくたく・ぼむ。は、背景がコンバットライブズしてる。

シャイア	
スマッシュ・バンバン	↓↘→+AorC
3ウェイ・ビーマー	↓↙←+C
ちくたく・ぼむ	←ため→+C
B.B.B.(バーニング・ボールボーイ)	→↓↘+AorC

発売直後特集!!
めざせ100%!!

バイパーフェイズワン

©セイブ開発

今回は、そろそろ出回りつつあるこのゲームのちょいとしたコツ、ミニ攻略から入っていこう。

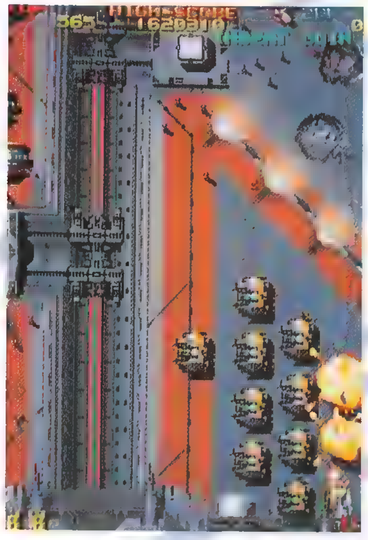
担当：FRS-N,O

まずは予習!! レート100倍への道

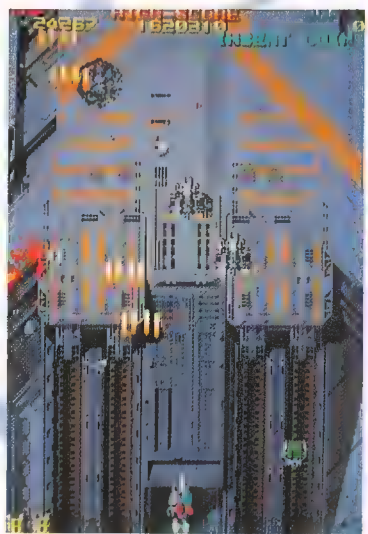
バイパーフェイズワンでは、敵を何％破壊できたかによってボーナスのレートが違ってくる。そのステージで敵を全滅できたとき、つまり100％の破壊率なら、なんと倍率は100倍にもハネ上がる。この高倍率は100％のみで、惜しくも99％のときはガクッと落ちて50倍になってしまう(以下、30倍→20倍…)。

この「敵」といっても、破壊できるものすべてが対象となっており、なにも、こちらに攻撃してくる奴ばかりではないのだ。例えば、1面スタート直後の右下・左下にある破壊可能物もこれに含まれる。

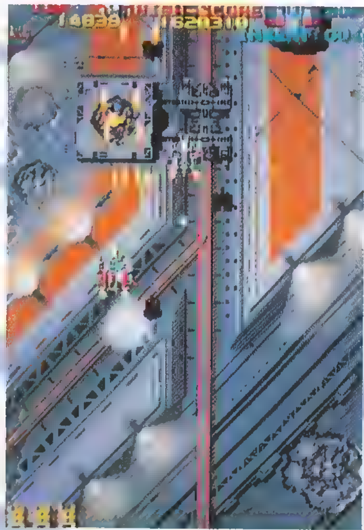
こういう地上物のあるステージは100％は狙いにくく、初心者にはまずムリ。しかし、ステージのほとんどが空中物で構成されているステージ2などは狙い目。ここではかなり100％が狙いやすくできているので、最初はこのステージで100％を目指そう。



スタート直後は右下から左下へ一気に!!



アイテムに気を取られていると逃がしてしまうぞ!!



カタめの砲台は最優先で壊そう。



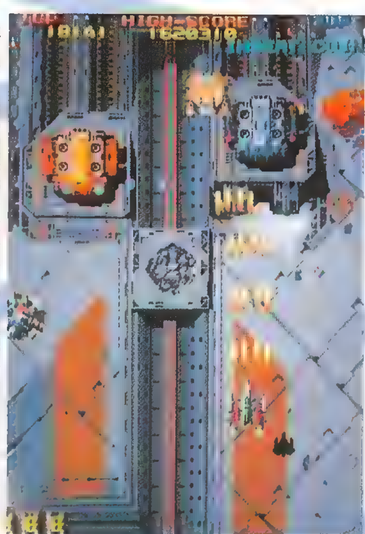
2面は耐久力のある敵が多い。アイテムはこういうところで連射する。

アイテムは考えて取れ!!

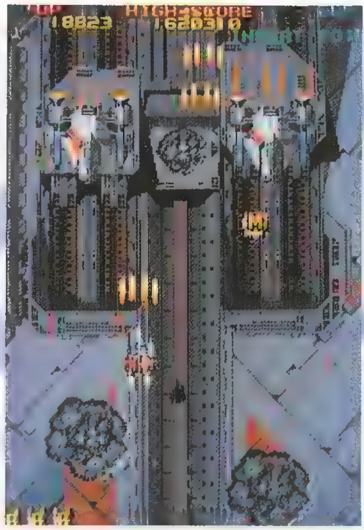
このゲームにはサブウェポンがあるが、これを取ると弾数制限つきでそのアイテムの効果を得ることができる。アイテムはアイテムキャリアーに入っている。こいつは攻撃もしてくる（大した攻めはしてこないが）ので、なるべく早く倒したい。だが、その気持ちをグッとこらえて、攻撃のユルイところならばこのアイテムキャリアーを少し泳がせてから壊す。そこから出たアイテムもすぐ取っちゃいけない。画面下にアイテムが消える寸前まで取るのをガマンしよう。アイテムを取ってからはバリバリ撃たないで一発一発を大切に目押しで使う。大型の堅い敵が現れてから撃ち込むようにするのが、このバイパーフェイズワンでのセオリーだ。

この敵にピンときたら!! イヤな敵ワンポイント対処法

ここからは、イヤラしい動きをする敵をチョイスして対処法を載せておこう。

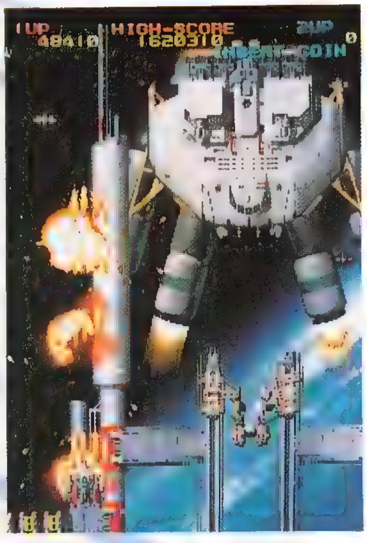


ステージ1始めの難敵。ちなみにこの2連砲は弾の間には入れない!! 斜め45度に死角があるのでその間をよける。



この中型機は左のほうが若干出現が早い。密着して撃ちこもう。

ニューゲームジャングル



ボスと一緒に出てくる細かいザコ。実はこいつは横スクロールしてしまうと消えてしまう。つまり100%がパア…。

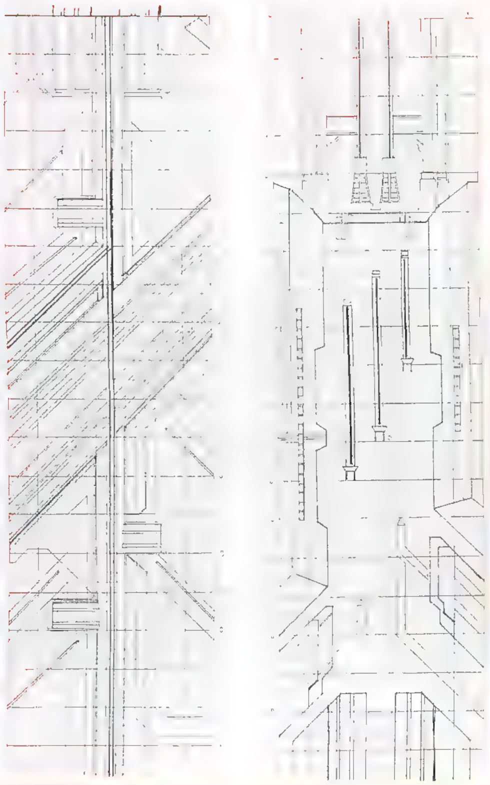


ボス第2形態。このときに側面から撃ちこみつつ…



こういう弾を撃つときに下へ動けば、この通り。

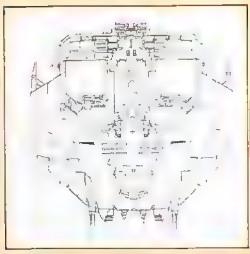
STAGE1



初公開!!開発スケッチ集 自機&ステージ1ボス&ステージ1マップ(暫定版)

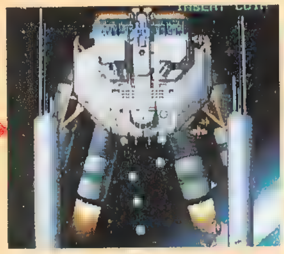
セイブ開発のご好意により、開発中のスケッチをいただいた。これからも、不定期でこのコーナーをやっていこうと思う。お楽しみに!!次号からはいよいよ攻略に入るぞ。

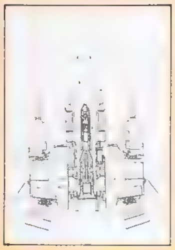
（業務連絡：セイブ開発さん、そういうことですので、イラストや資料関係を載せるスペースを確保します。じゃんじゃん描いて下さいね♡あ、できればカラーなんかだとウレシイなあ…。気合入った奴をいっちょよろしくお願いします!!）



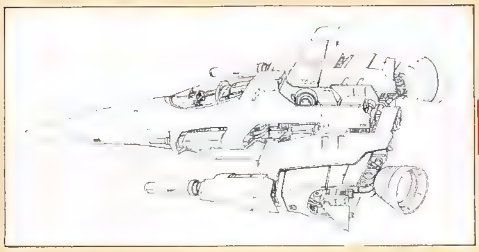














絵[illegible]とパワーアップ!

グレート1000マイルズラリー2

GREAT 1000miles RALLY2

©KANEKO

グラフィックがグレードアップ!これに加え、マシンの大きさも大きくなったぞ!

担当：ずるずる

今度は通信可能で登場!

1人でプレイするタイプのゲームであった前作、「グレート1000マイルズラリー」の登場から半年、早くも「2」が登場する。

「2」では、より性能のいい基板を使うことで、ビジュアル、容量などでパワーを発揮し、さらに、専用の筐体でプレイできるようになった。

さらに今回の「2」では、なんと最高4人までの通信対戦ができるようになった。

「1」と比べると、絵がきれいになったほかに気づく点として、このゲームで主人公となるマシンの絵が大きくなっていることが挙げられる。より迫力のあるレースシーンを体験できるということだ。



「2」の車のセレクトは、こんな風に1台1台見られる。

コースは8種類!

前作では、12コースという数のステージからゲームが成っていたが、今回の「2」では、そのステージはやや減り、8つのステージを走り抜くものとなっている。

筐体についてだが、「1」とは違い、レースゲームの基本形である、ハンドル、ブレーキ、アクセルという操作系になり、よりドライブ感が出るようになっている。

なお、普通のアップライト、レバー系でもできるようになっている。

ゲームは、60秒以内にそのコースを走り切ることで次のステージに進めるタイプで、それを続けられる限り、1コインで、先へどんどん進めることができる。

多少オーバーしてもゴールはできるが、そのステージで終了となってしまう。

マイカーは、6台のクラシックカーの中から選ぶ。



コースの数は8個。各ステージ独立タイプだ。



ボーナスステージでは、このステージ用にパワフルなマシンが存在！



ファイヤーボンバーで暴走！ボタンとレバーをフル連打せよ！

テクニックも多彩!

マシンの絵が大きくなったことにより、ややコースを見渡せる範囲が狭くなったが、その分、よりアグレッシブな走りが体験できるのではないかと思う。

コースは、前作よりももっと変化を増し、オンロード、オフロード、高速コース、テクニカルコースと、非常に変化のあるものとなっている。

これにより、コントロールする面白さが倍増したといえるかも知れない。

「2」では、なんと敵車の後方に入って加速をするテクニック、スリップストリームもできるようになっている。

8ステージ進んでいく中では、ボーナスステージが存在し、その中でゼロヨンゲームを楽しむことができる。

モンスターマシンに乗り換えも可能！熱くなりそうだ！



画面の雰囲気はこんな感じ。前作と比べるとマシンが大きい！



ゴール！勝者だけが見られる画面。君も実力で見られる？

世界最強のトロッコが大爆走!

レールチェイス2



3DCGによるリアルな絵! イベントも増えたぞ!

担当：するずる

「モデル2」でリアルに表現!

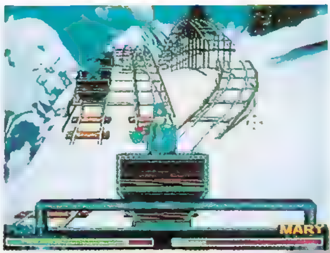
3DCGボード「モデル2」そして50インチという大きい画面で帰ってきた「レールチェイス2」。

今度のゲームも1作目と同じように、2人で撃ちまくるガッタンゴットンものだ。

ゲームは、マリーを救助し、脱出を試みるフリントの2人が、暴走するトロッコに乗り、幾度となく降りかかる難関をマシンガンを撃ちまくって切り抜けていくというもの。

その道のりは、はっきりいって厳しい。

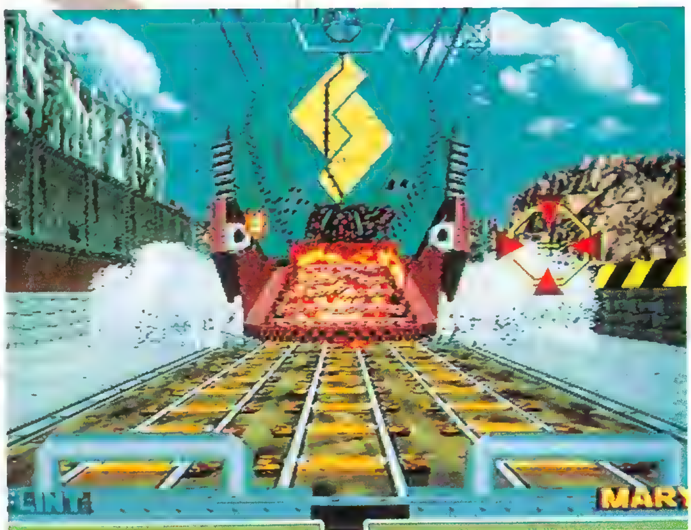
これでもかというほどにイベントが組まれていて、プレイヤーは休むひまなしだー!



うおーっ! 目前に敵がいやがる! 撃て撃てーっ!



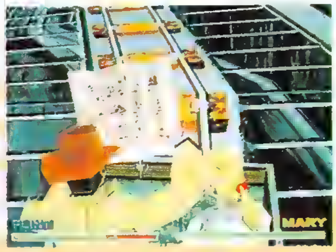
ブーーン！と聞こえてきそう。あっちいけ！バカーッ！



ズーン! 路線3つ分の幅をもつボス?で、でかすぎるぞ!

ルートはいろいろ!

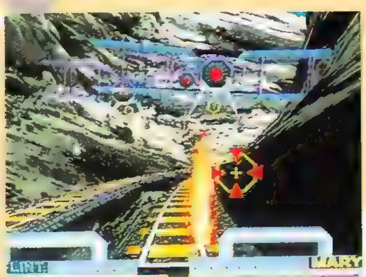
出てくる敵を撃ちまくるタイプのゲームなので、ストーリーを無視しがち。でもちゃんとあるので、ここで一つきちんと覚えておくと、より主人公の気持ちになってプレイすることができると思う。



ステージをクリアすると、マップでルートを確認できる。

女性科学者マリー行方不明事件は、強大な軍事力で世界侵略を進めるエッケル帝国の仕業だった。事実を知った新聞記者フリントは、秘密兵器の開発を強要されるマリーを救うために立ち上がり、彼女を救うことに成功する。兵器工場を爆破したまではよかったのだが、なんと搬出用のトロッコで2人は脱出することになる。さてどうなる?

ダメージ制のゲームで、体力がなくなればゲームオーバーとなる。コンティニューして先へ進めるぞー!



こ、こんな狭い空間に飛行機がくるなんてー! 撃ち落とせーっ!



選べるコース!
選べるバイク!対戦もできる!

Cyber Cycles

©㈱ナムコ

サイバーサイクルズ

3DCGのバイクレースものとして初めて登場するこのゲーム!なんとサウンドも選べるぞ!

担当：ずるずる

3DCGで登場

3DCGを使ったバイクレースものはこれが初めて!

これに使われているCGボードは、リッジレーサーや、エースドライバー、エアーコンバット22と同じ最新型!

非常にきれいなグラフィックを映し出し、迫力あるサウンドをプレイヤーに与えてくれるのだ。

後でも説明するが、3DCGを使用しているので、視点を変えることが可能だ。

これにより自分のやりやすい視点を選ぶことが可能だ。

コースが2タイプ

初心者、上級者を満足させるべく、このゲームには難度が違う2つのコースが設定されている。

初心者、初級者用に「グリーンヒル」コース、中、上級者用に「ネオヨコハマ」コースがある。

前者は、練習用のハイスピードコースで、全長は2・9㎞のショーコース。

後者は、近未来のヨコハマを舞台とするコースで、全長7・836㎞の攻めがいのあるテクニカルコースだ。

4人まで対戦可能!

このバイクゲームは、1人でプレイすることもできるが、2人以上での通信対戦もプレイすることができる。

通信対戦は、2人から最大4人まで可能。知らない人とバトルしてもいいし、友達同士でわきあいあいと走るのもいいだろう。

通信対戦をした場合、ゲームは、バトルを面白くするために、トップのバイクに後続のバイクが追いつけるよう、ちょっとした性能変化を持たせている。トップはつらい!

視点は3つ

ライディングしているプレイヤーに臨場感を持たせるために、このゲームでは3つの視点を用意している。

一番バイクらしい視点として「ライダーズ・ビュー」がある。これは、コーナーなどでバイクを傾けると、その傾きに合わせるように視点も傾くもの。

バイクのすぐ後ろからの視点は「タンデム・ビュー」といい、マシンの挙動がわかりやすくなっている。

コースの先の様子、バイクの状態を把握したいのなら、やや後ろからの視点になる、「ビハンド・ビュー」がある。

3つある中では、2つめ、3つめが多く使われると予想される。



スロットルを4本、レバーを1本の指で引く。

こんな風にコントロール

バイクをコントロールする大部分は、手によるもの。

手により加速を行い、ブレーキも行う。バイクの進む方向も基本的には手によって行う。

このゲームを遊ぶ上で覚えることは、どうすれば加速し、どうすれば止まるのかをまず覚える。

右手のグリップを手前に回すことで加速し、戻せばエンジンブレーキができ、ブレーキは、自転車のように、レバーを引けばよい。左手は、とくにない。右手だけでコントロールできる（つらいけど）。



引いた感じこう。ちょっとつらいかも。



これが視点切替ボタン。走行中は、1度手を移動させる。

初級コースを走る!

初級者用として作られた「グリーンヒル」コース。

確かにきつーいカーブはないし、コース幅もある。そのため、調子にのって飛ばしすぎることが多いようだ。

コース幅が広いというのは単にコースアウトをしにくくしているためではない。速く走るためにハイスピードで、コーナーを抜けるため、大きなライン弧を作れるようにしているためだ。

できるだけ大きな弧で走り、コーナーは、やや減速してから進入するようにし、コーナー出口で、加速しながら抜け



初級コースの第1コーナー。大きく右へバンクしているところ。



バンクカーブを抜け、右へ左へとカーブが続く。



ちょっとしたトンネルの中には、小さいシケインがある。切り返せ!

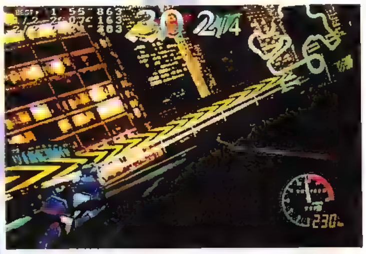
ていけるようにする。
バイクを傾け続けると、加速しにくくなるぞ。


トンネルを抜ければ、あとは大きなカーブだけだぞ！

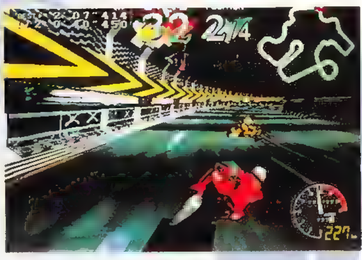

さあストレートに出た！スリップストリームで前へ出るぞ！

上級コースを走る！

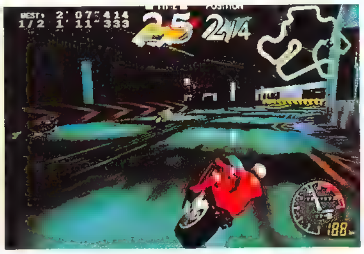
中級コースが存在せず、いきなり上級コースへステップアップするこのゲーム。
近未来のヨコハマが舞台となる「ネオヨコハマ」コースであるが、このコースを甘くみていると、と一んでもないことになる！

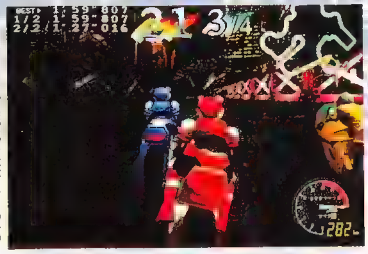

ネオヨコハマを走る！夜景はきれいだが、見るヒマは…ない！

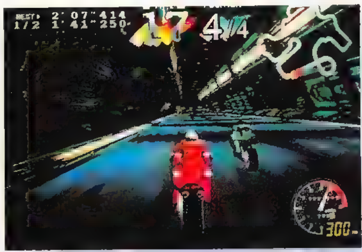
まずコースが長いという点。
長いということは、それだけ覚えることが多いということ。ついつい速度を出し過ぎて、壁にどっか～ん！なんてことが連発！それが嫌で、コーナー、コーナーでしっかり減速していたら…1周すらさせてもらえない。


きついカーブも多いが、こういった大カーブのクセモノだ！

初プレイ初クリアを目指すのなら別だが、早く1コインクリアをしたいのなら、無理をしないで安全に、スローインファーストアウトをするようにしよう。
よりそれを効果的にしたいのなら、画面端に表示されているコースマップで、今、どこを走っているのか、次に何があるのか、次のコーナーはきついのかどうかを確認するといい。ただし、これは、コース上から視線がはずれるので、コースマップを見る場合は、直線で行うようにする。


多少明るいところだが安心はできない。きついカーブがあるぞ。


ストレートで混戦状態に！次のコーナー前で前に出たい！


ひたすら真っすぐ走る！少しでも傾けると減速するぞ！

そこで2つ3つ先のコーナーまで覚えられると少しずつ楽になる。
このコースで気をつけるとすれば、コース幅が狭いこともあるが、先が見にくいことと、暗いため、予想がしにくい点。最初は、コースを攻めるよりも覚えることを優先し、無駄な投資をしないようにしたい。あとは君のセンスと、努力次第だ。


もう少しで1周！気を抜かずに安全にかつ、攻めるぞ！

あとはやり込むだけ！

まさにこれ！大型筐体ゲーム系は、どれだけ経験を積んだかが勝負！確かに上手な人は、少ない回数でクリアをしてしまうが、それは、センスもあるが、対応能力も優れているからだ。
私自身も、過去にいろいろなバイクものをやってきているので、それなりに対応能力がついているといっていい。

こう乗る！そして攻める！

このタイプの筐体は、新しいものではなく、ナムコにおいてもうすでに何作も登場しているもの。
非常にコンパクトで軽く（ライディングする部分）、一応お尻を乗せる部分があるので、まさに乗りながらコントロールすることができる。
コントロールする際、基本的には、両手でハンドルを横に振り、ライディング部分を倒すようにして乗る。
素早い切り返し時において、手で左右に振ることは、非常に有利となる。その際、お尻を浮かしてやると、ライディング部分は軽くなり、よりコントロールしやすくなることを覚えておこう。
手だけによるコントロールでプレイを続けると、私のように筋力のない人間だと、数回プレイしただけで筋肉痛が起きる。より長く、より回数をこなすのであれば、手以外の部分も使うようにしたい。
その部分は、足。ふとももからひざの部分を、ライディング部分の横に押しつけ、その部分で押さえることで、手の負担を軽くしてやるようにする。とくに長いコーナーでは、有効になること間違いなしだ。
そのときの状態を写真に撮ってみたので参考にしてもらいたい。
ライディング部分に座らず、立ってコントロールするのは、シケインのような、切り返しのあるところで有効。
ライディング部分を倒しているものでは、とくにふとももで抑えているところを注目してほしい。


細かいコントロールをするときはこんな風に乗る（立つ）。


手に加え、足も使って倒し込むといいだろう。

みんなで遊ぼう！

Cool Riders クールライダーズ

今回は50コースあるうちの右と左のゾーン、合わせて32コースの特徴を紹介だ。

担当：やっぱり香港 キャサ夫

今回のクールライダーズは前回紹介できなかった残りの32コースをマップ付きで、コースの特徴などおもしろい所をドンドン紹介する。

とりあえず、どこに行けばいいのか自分の行きたい所を爆走してくれ。

世界西回り紹介

●ナイアガラ
このステージは道が意外と狭く、走っている最中に滝からサケ、クルマ、冒険家などが流れ落ちてくる。

●グリーンランド
狭く険しい氷河の道を走る。
たまに空を横切るサンタクロースがこれまたおもしろい。

●西インド諸島
普通に走っていると、いきなり海が真っ二つに割れ、さらに走ると沈没船があり、その中に入って激走する。

●ブラジル
密林の中を走っていると、いきなり襲い来る恐竜、さらに走ると市街へ入り、そこはカーニバルの真っ最中。

●ルーマニア
空を飛び、コウモリに変身するバンパイア、墓場から飛び出すゾンビたちが待ってる。

●イギリス
なぜか走っているとネッシーが…。イギリスにネッシー？

●スペイン
さすがスペイン。いきなり闘牛場に入って爆走だー
中には牛に追われて逃げ惑う闘牛士がいるぞ。

●エジプト
空飛ぶジュータン。さすがはエジプト？
大きなピラミッドの中に突入だー

●ケニア
アウトランナーズにもいたお馴染みの巨大な象の群れが疾走する。気を付けろー

●北極圏
さむいぜ北極。厚く張った氷の下の海底トンネルを疾走だ。

●ロシア
シベリア鉄道の線路をたどって市内へGO-シベリア鉄道の電車には気を付けよう。

西回りMAP



●中国
290キロで疾走するチャリンコ軍団をかわしながら走る万里の長城は最高だぞ!!

●日本
桜並木を走りお城の中へ…すると忍者軍団の度重なる襲撃がある。

●ホンコン
百万ドルの夜景を見ながらホンコン市内を爆走できるぞ。

●インド
疾走するインドゾウの群れをかわして走る。
空ではヨガの行者が宙を舞っている。

●南極圏
走っているといきなりクジラの潮に吹き上げられて大ジャンプするぞ！

世界東回り紹介

●グランドキャニオン
道に岩がゴロゴロと落ちてきて、さらに走ると大ワシにさらわれて空中へ…。

●ポリネシア
両サイドの海には触手をうねうね動かす巨大なタコ、巨大なサメがいて、たまにサメが飛びかかって来たりするぞ。

●ハワイ
サーファーや海水浴客の集う砂浜に巨大なサメが…。
さらに急激に天候が変化し、稲妻が光るときも…。

●カナダ
いきなり路上にクマやシカ、その他色々な動物が道を横切りビックリするぞ。

●オーストラリア
さすが動物の国オーストラリア。カンガルーが道をいきなり横切り、自分の背中にはコアラが飛びついてくるぞ。

●インドネシア
密林を走っていると、その中には白亜の寺院が…。

●日本
待ち構える弁慶、飛び交う牛若丸、それにやはり日本、忍者軍団が襲い来る。この時代は…。

●モンゴル
道を横切る騎馬民族、さらに行くと万里の長城に乗り込んで大ジャンプだ。

●ロシア
ツンドラの林の中にたたずむオオカミ。
最後はバリケードの張られた街を脱出するぞ！

●南極圏
巨大なクジラの口の中に入って体内を爆走するぞ。

●ケニア
疾走するゾウの道を駆け抜ける。
空では鳥たちの群れがどこかへ飛び去る姿が…。

●フランス
あのエッフェル塔をくぐって、美術館の中を大爆走。

●スイス
路上を疾走する巨大なセントバーナード。
昔懐かしのあの人も…。

●イギリス
ここもなぜかネッシーが？

●スウェーデン
アルペンコースのスキー場を大滑降して大ジャンプ。
サンタクロースが空を横切るときも…。

●北極圏
EXTRAステージ前だけあって、シロクマたちが手を振って迎えてくれるぞ。



東回りMAP



またひとつ時代が動き始める…!!

セガネットマーク

HMDの入門機種ともいえる、大迫力のガンシューティング。ここに登場!!

担当：BMW-SHIN落合

HMDをかぶるんだ!!

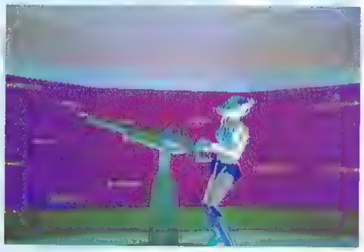
みんなは**HMD（ヘッド・マウント・ディスプレイ）**を知ってるかな？

これはバイザーの中にディスプレイを組みこんだ装置で、眼鏡をつける感覚でかぶることにより、視界のほとんどが画面で埋まってしまうというもの。今までにない迫力のある映像が楽しめるわけだ。

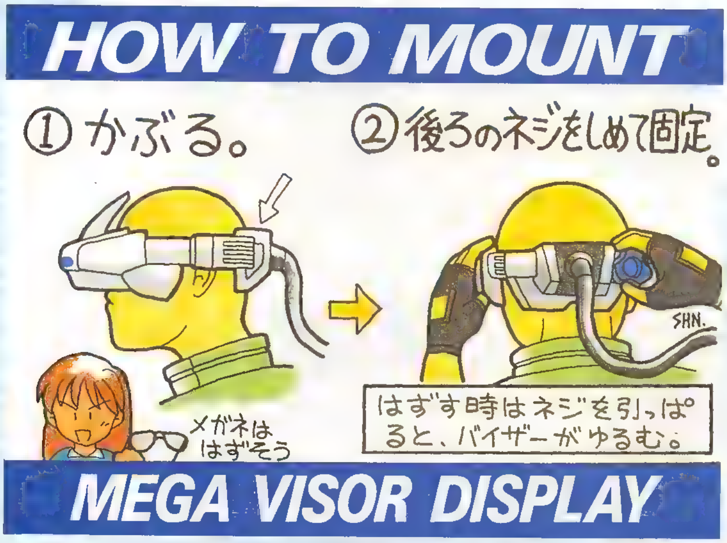
しかし、HMDのすごさはそれだけじゃない!!

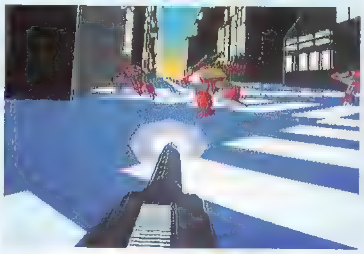
いわゆるヴァーチャル・リアリティ（仮想現実）に対応させることで、コンピュータで作られた仮想3D世界をのぞく「眼」として使えるのだ。

わかりやすく言うと、**ゲームの中の3D空間を自由自在に見回せる**ということ。自分の横をすり抜けていく敵をパッとふり返って目で追ったり、画面内に敵がいないときに辺りを見回して敵を探すこともできる。

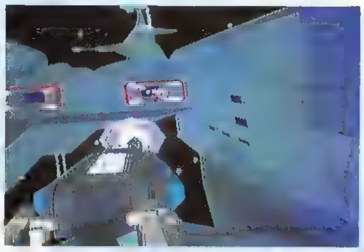


デモ画面でポリゴン嬢が装着例をみずから体現。君もこの世界にインサイドしよう。





ルールはいたって簡単。「目の前にいる敵を撃て!!」視界にあるものすべてが敵だ。



砂漠、市街地、電脳回路空間…と舞台は次々に変わりゆく。全ての空間を制圧せよ。

この「セガネットマーク」では、**MVD（メガ・バイザー・ディスプレイ）**と名付けられた特製のHMDを装着する。前後・左右・上下と、**全方位がプレイフィールド**になってしまうわけだ。

この感覚は言葉でどうこう語るよりも、ぜひ実際に自分の眼で体験してほしいな。

このゲームには要注意だ!!



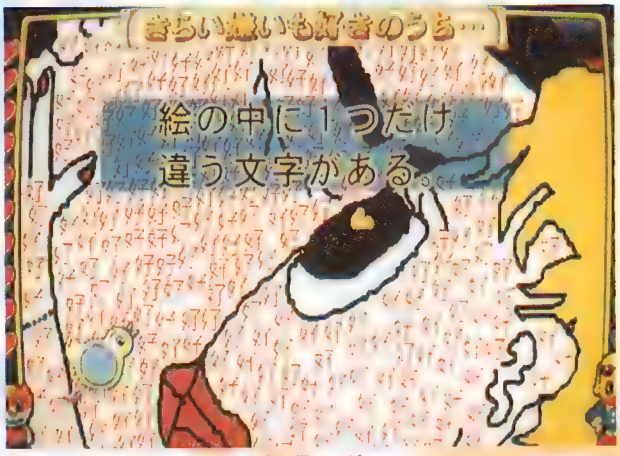
市街地ステージのボス、巨大モビルスーツが襲いかかる！この迫力は写真じゃ伝えられないぜ。



エジソンではありません
エジホン探偵事務所

エジホン……それは漢字を使う人種のみに許された、究極の間違い探し（いや、英語でも可能かもしれない←弱気）。

担当：DS1



大量の文字群から一つだけ違う文字を探すのだ。

君も探偵になれる!? エジホンへの挑戦!!

君は「エジホン」と呼ばれる遊びを知っているだろうか?

エジホンとは、字がたくさん描かれた絵（絵字）の中から仲間はずれの字を探すゲームで、新感覚の間違い探しゲームなのである。

実はこのエジホンは、月刊誌「ポップティーン」に毎月連載されているもので、今回それをビデオゲーム化したものが「エジホン探偵事務所」として発売される。

ルールは極めて簡単、仲間はずれの文字を1つ探すだけだ!! さあ君もエジホンの世界を体験してみよう。



したたり落ちる汗と……汁ぅう!?

シュールな名前の登場人物たち

ゲームストーリー

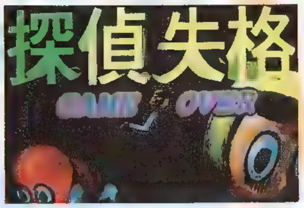
テモナ君とメル子ちゃんは、まだ探偵の見習い。名探偵のモショ郎先生の下で探偵になるため勉強中。

はたして立派な探偵になることができるでしょうか?

プレイヤーは、テモナ君（1P）とメル子ちゃん（2P）に扮して、ラ・フランチ=モショ郎先生の下でエジホンに挑んでいくことになる。

操作は1レバー+1ボタンのみでOK。レバーで画面上のルーペを動かし、仲間はずれの文字に合わせてボタンを押す。

ゲームはタイム制なので、制限時間内に見つけ出せないと問答無用でゲームオーバーだ。ただし制限時間内で正解すれば、少しだけタイムを回復させることができる。



ボーナスステージでもタイムを回復可能だ。



発見したら素早くルーペを合わせよう。

百聞は一見に如かず、とりあえず実践だ

それでは、読者のみんなにもエジホンに挑戦してもらおう。

最初のエジホンは、「愛」の字の中から「受」を探し出す問題だ。これは比較的簡単かな。

次は数ある「手」の中から「毛」を探す。

すぐに見つけられたかな? エジホン探偵事務所には、こういった絵字が50枚も用意されている。

しかも仲間はずれの文字の位置は毎回変化するので、常に新鮮な気持ちでプレイできるぞ。

作戦も、テクニックも必要としないゲームでここまで興味をそそられるのは、やはり誰にでもできる単純さがあるからだろう。

エジホン探偵事務所 ST-Vで近日登場!!

ところで、このエジホン探偵事務所は、ゴールデンアックス・ザ・デュエルに続いて「ST-V」ボードを使用した作品になっている。ST-Vで数々の作品が出揃う日も近い…かな?


エジホン2



エジホン1

ちょっと変わったコミカルアクション

ススメ!! マイルスマイル

かわいいキャラとは裏腹に、中身は手強いゲームなのだ。

担当：立来多

富貴商会が自信を持って放つアクションゲーム「ススメ!!マイルスマイル」。はたしてどんなゲームかな？

ハウツープレイ

操作系は4方向レバーと1ボタン。主人公マイル君を動かして、画面内に落ちているすべてのアイテムを拾えばクリアとなる。

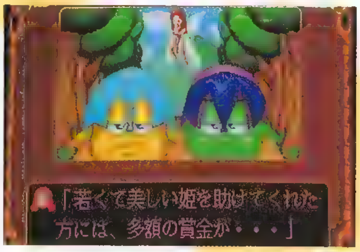
このゲームのユニークなところは、主人公（の卵）が動ける範囲が制限されていること。この範囲には敵が追ってこないが、そのかわりアイテムを拾うことはできない。

アイテムを拾うためには、地面に卵のマークが描かれている位置まで移動して、そこから文字通り「殻を破って」取りにいかなければならない。

そして主人公と卵の間には、絶えず分身（？）がくっついている。この分身に敵が触れてもミスになるから、むやみやたらに動いているとたちまち逃げ場を失ってしまうのだ。

そこで必要になってくるのが緊急回避ボタンだ。これを押し続けると卵に向かって吸い込まれるように戻っていく。電気コードの「自動巻き取り」のイメージだね。

ゲームは全49面。途中の3ステージと最終面にはボスが控えていて、ここだけは対ボス戦のみのステージとなっている。



姫と賞金？なるほど、燃えるワケだな…。



〈卵の中からピーヨ子ちゃんが…（古い）。

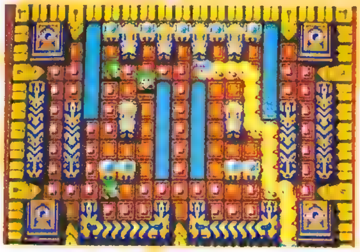
稼ぎパターンを作ろう！

この「マイルスマイル」は、敵キャラクターとのかけ引きを楽しむとともに、いかに効率よくアイテムを拾うかというパズル的な要素もある。

さらに、卵に戻らないでアイテムを取り続けるとその得点がどんどんアップする。最初はたったの20点だが、なんと最高1000点までハネ上がるのだ。

つまり、一度も卵に戻らないでアイテムを取り続けるパターン作りが熱くなる。妥協クリア主義でもいいけれど、ぜひパターン化に挑戦してみよう。いつもとは違った楽しさを得られることだろう。

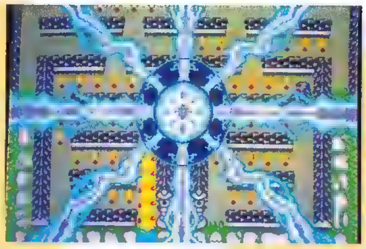
また、各ステージごとに決まった時間になると妖精が現れる。妖精は無造作（？）に1個だけ特殊アイテムを置いて、あっという間に去ってしまうけどその特殊アイテムは実にありがたいものばかりだ。



まとめて拾って点を稼ごう！



ステージクリア！タイムボーナスももちろんありあり。



なかにはこんなアイテムも。敵さんは一瞬にして消滅…。

たとえば残りタイムが増加したり、一時的に敵の動きをストップさせたりなど、得点稼ぎには欠かせない。他にも得点アイテムがいろいろあるので、残さずに回収していこう。

ムムッ、こいつは手強い！

見てくれはコミカルだけど、その中身は実に繊細、ち密なゲームだ。ナメてかかると痛い目に遭うこと間違いなし、決して油断するなかれ。

先の面へとにかく進むか、それとも稼ぎまくって地道にプレイするかはキミ次第。どちらにしても手強いぞ、心してかかれ！（頭は悪くてもパズルゲーを「つまみぐい」する立来多）



戦いの舞台「ヘクターワールド」。君は制覇できるか!?



妖精が現れた。さてさて何をくれるかな？

はっきり言ってもはや凶器だ!!
超ボリューム232ページ！B2ポスター付き!!

ゲーメストムックVol.11

ヴァンパイア ハンター

完全攻略に完璧データ。感涙もののカプコン描き下ろしイラストに読者アイランド。スタッフが完徹で作りあげたこのムックを読まずにヴァンパイア　ハンターを語るなかれ。

VAMPIRE HUNTER
Darkstalkers' Revenge



制裁!!
モリガンさん



Virtua Fighter 2

セガVF2イベント第1弾
キャサ夫の100人組手編

俺様の100人抜きを阻止すべく、関東と関西の本物が集まった…。その結果はいかに!

担当：とても疲れたキャサ夫

去る5月13日土曜日、千葉県市川市のアミューズメントパーク、セガ市川"ガルボ"で「キャサ夫100人組手に挑戦」というイベントが開催された。

このイベントには表に書いてある通り、かなりの強者どもが参加してくれたのだ。

世の中には上には上がいるもんだ

100人組手でのキャサ夫の戦績は91勝9敗とまずまずで本人も結構満足はしている様子であった。

ちなみにキャサ夫に勝った9人のバーチャジャンキー達はこれがまた有名所で、一番最初に止められたのがVF全国大会総合優勝者の柏ジェフリー。始め2本取ったが、その後3本取られて負けてしまった。

その他にも新宿ジャッキー、坂橋アキラ本厚木ラウと名の知れた人達にも負けてしまったのである。

Byアサヤンの仕返し

このイベントには他にも地方遠征の人達もいて、中にはVF2全国大会優勝候補と言われた"大門ラウ"もいて、わざわざ京都から挑戦しに来てくれたのだ！対戦の結果はなんと最後の100人目で入って来て3タテのストレートでキャサ夫が負けてしまった。

「キツイ」本人談

大門君以外にも京都からの遠征でZAP氏を先頭に松井君、ブルンブルン丸君、井上君の5人で来てくれた。わざわざ本当にありがとう。

ちなみに松井君のジュンにも3タテで負けました。無念。

それでは本人の感想を聞いてくれ。

とりあえず百人組手と聞いたときは、えっ?と思ったけど実際やってみると、百人を相手にするよりトイレにいきたくていきたくて…それがキツかったね。

あと、やっぱりこういうイベントでも待ち野郎はいるんだな～って感じかな。

とまあ、無事に良い結果も残ったし、とりあえず百人組手第1弾は成功でした。

第2弾はメスト四天王、アキラ使いのGYUが来たる6月17日、大阪は心斎橋GIGOで午後2時から大暴れする予定だ!!

乞うご期待！



コイツが柏ジェフリーだ!!くやしい～。でもさすが、目つきが鋭いぜ。



この軍団が関西勢。右から松井君、ZAP氏、井上君、大門君、倉橋君だ！来てくれてありがと。

100人組手勝敗表

整理番号	氏名	リングネーム	使用キャラ	戦績
1	本部正二郎	本八幡アキラ3号	アキラ	勝
2、68	松見和夫	石神井カゲ	カゲ	2番勝　68番勝
3、70	海老沼久敬		パイ	3番勝　70番勝
4、64	安田克彦	さら夫	サラ	4番勝　64番勝
5、65	村上圭	TO-Y（トーイ）	ジャッキー	5番勝　65番負
6、66	旭公一		シュン	6番勝　66番勝
7、67	佐々木留香		サラ	7番勝　67番勝
8、88	山崎朝継	電気街サラ	サラ	8番勝　88番勝
9、87	長澤圭介	電気街ラウ	ラウ	9番勝　87番勝
10、63	村岡洋平		ウルフ	10番勝　63番勝
11、81	栗原和弘		リオン	11番勝　81番勝
12、82	星野隆		シュン	12番勝　82番勝
13	坂本勲		カゲ	勝
14	菊池有子		サラ	勝
15	渡辺京子		ジャッキー	勝
16、77	大野祐介		パイ	16番勝　77番勝
17、71	川崎右嗣	下野カゲ	カゲ	17番勝　71番勝
18、76	磯ケ谷恵太	西那須野アキラ	アキラ	18番勝　76番勝
19、75	大橋弘一	西那須野ジャッキー	ジャッキー	19番勝　75番勝
20、78	北出充		カゲ	20番勝　78番勝
21、79	椎名美文		サラ	21番勝　79番勝
22、86	佐藤智樹		シュン	22番勝　86番勝
23、84	松田いづみ		ラウ	23番勝　84番勝
24	白山純	突撃サラ	サラ	勝
25、91	宮山武久	柏ジェフリー	ジェフリー	25番負　91番勝
26	増山玄太		サラ	勝
27	田中太亮		アキラ	勝
28	山本悟		サラ	勝
29	高山良太	カマキリリオン	リオン	勝
30	奥村佳晃		シュン	勝
31、93	西村元裕	三流白陳	パイ	31番勝　93番勝
32、94	小玉栄	KKK	ジャッキー	32番勝　94番勝
33	一宮孝司	西ケ原アキラ	アキラ	負
34	前原忠	DEM	ウルフ	勝
35、97	山口貴宣	板橋晶	アキラ	35番負　97番勝
36、96	中本良和		サラ	36番勝　96番勝
37	井上悟	ジャッキーキノコ	ジャッキー	勝
38	池田一弘	タケ	サラ	負
39、98	平野太一	浦和ジェフリー	ジェフリー	39番勝　98番勝
40、99	杜下達也	ユキカゲ	カゲ	40番勝　99番勝
41、83	逆井治	サラⅡ	サラ	41番勝　83番勝
42	古林義明	大塚パイ	パイ	勝
43	藤高信博		アキラ	勝
44	杣木昌明	カニラウ	ラウ	勝
45	古賀洋平	ガージョン	カゲ	勝
46	新間健介		パイ	勝
47	重光佑紀		リオン	勝
48	石田勉	辻堂サラ	サラ	勝
49	伊藤直朗	ミスターレッズ	アキラ	勝
50	羽田隆之	新宿ジャッキー	ジャッキー	負
51	高尾将司		ジャッキー	勝
52	入江真由美		サラ	勝
53	鷲尾幸一		カゲ	勝
54	本部悠一郎	本八幡アキラ1号	アキラ	勝
55	杉本	ウルフサベージ	ウルフ	勝
56	原田		アキラ	勝
57	海老沼宏之	草加パイ	パイ	勝
58	佐藤寿高	秋葉原"ヘボピージャッキー"	ジャッキー	勝
59	川西秀明	大宮サラ	サラ	勝
60	法典アキラ		アキラ	勝
61	中村将人	フランケンウルフ	ウルフ	勝
62	古平伊織	サラウォーリアー	カゲ	勝
69	吉嶺豊彦	池袋サラ	サラ	勝
72	大熊哲平	map	リオン	勝
73	田中宏典	ホンアツギ	ラウ	勝
74	藤沢弾	カニアキラ	アキラ	勝
80	前田	ZAP	ジェフリー	勝
85	井上仁	Jin	カゲ	勝
89	松井知章	松井りん	シュン	負
90	河上英人	居酒屋カゲ	カゲ	勝
92	上田直人		ジャッキー	勝
95	倉橋和也	KK	ウルフ	勝
100		大門ラウ	ラウ	負

Virtua Fighter 2

豪華VF2プレイヤー㋘屋に集う!

VF2道場対決レポートin東京ゲ屋

5月14日、東京㋘屋においてVS秋葉原チームと道場対決を行ったぞ!

担当：バーバラGYU

現在セガが展開しているW・F・T公認バーチャファイター道場のイベントの一環として、ハイテクセガが秋葉原VS東京㋘屋の道場対決が5月14日に東京㋘屋で行われた。内容は1チーム5名の団体戦で秋葉原は週刊ファミコン通信から2名（ブンブン丸氏、谷塚アキラ氏）、㋘屋は私（GYU）とMANがチームに加わった。そして残りの6人はそれぞれの道場で予選を勝ち抜いた強者共で秋葉原は柏ジェフリー氏、本厚木ラウ氏、カニアキラ氏（関東3位アキラ）といったメンバー。対する㋘屋は大石カゲ、横坂カゲ、社長アキラで雌雄を決することになった。



㋘屋チーム。前列左から大石君、横坂君、森君。



盛り上がる店内。好感触♥

注目の一回戦

さて異様な盛り上がりの中、闘いの火蓋を切ったのはMANと柏ジェフリーのジェフリー同キャラ対決。MANはメストVF2チームの急成長株として善戦すると期待していたが、スプラッシュマウンテンとパワーボムを連続でくらい柏ジェフリーに0-3で完敗。柏ジェフリー恐るべし。

次峰戦は大石カゲVS谷塚アキラで1-3でまたしても秋葉原チームの勝利。谷塚アキラは鉄山靠と独歩頂膝の使い方が上手く、一撃必殺といった感じの過激な闘い方が光った。

2連敗のメストチーム。中堅戦はなんとかモノにしたいところだが、ここでも安定して1-3で負け。横坂カゲも善戦したがカニアキラの崩撃雲身双虎掌と中段外門がいい所で決まり勝負がついてしまった。このカニアキラはVF1エターナルバトル関東大会3位という実力の持ち主。負けるのも仕方がないか?

既に一回戦の結果が決まった副将戦、社長アキラVS本厚木ラウ。この本厚木ラウは3月25日に行われたVFフェスティバルの覇者。斜上[illegible]の見事な連続技で社長アキラを粉砕。圧倒的な実力差を見せつけた。



左が本厚木ラウ氏。大人だ!

見事に×印の続く㋘屋チーム。ここまで来たらどうにでもなれとばかりに登場した私とウルフ使いのブンブン丸戦。1ラウンド目の開幕にいきなりジャイアントスイングで回されて会場は大いに盛り上がった。しかしこのままではピエロになると確信した私。なんとか3-2で勝利を手にした。ちなみにブンブン丸氏とはお互い手の内の知った相手で素晴しい内容だった（自分で言うのは結構恥しいぞー）。



サービス精神旺盛なブンブン丸氏!

結果は4対1

5回戦まで闘った結果4対1で秋葉原チームの圧勝。柏ジェフリーは全勝という驚異の強さを見せつけた。

さてここで大事なお知らせがある。来たる6月17日に大際心斎橋ギーゴで私ことGYUが百人組手、キャサ夫・雪風・かっちんの3人プラスに大阪屋代表者2名が組み、ギーゴチームと道場対決するぞー! 腕に自信のある者は大阪㋘屋に集えー!



最後に記念撮影。ごくろうさまでした。

㋘屋チームVS秋葉原チーム

1st		名前	使用キャラ		使用キャラ	名前	
	先鋒	MAN	ジェフリー	0-③	ジェフリー	柏ジェフリー	先峰
	次峰	大石	カゲ	1-③	アキラ	あらじ谷塚	次峰
	中堅	横坂	カゲ	2-③	アキラ	カニアキラ	中堅
	副将	社長	アキラ	2-③	ラウ	本厚木ラウ	副将
	大将	GYU	アキラ	③-2	ウルフ	ブンブン丸	大将
				8-⑭			

2nd		名前	使用キャラ		使用キャラ	名前	
	先鋒	横坂	カゲ	1-③	ウルフ	ブンブン丸	先鋒
	次峰	大石	カゲ	0-③	ラウ	本厚木ラウ	次峰
	中堅	GYU	アキラ	2-③	ジェフリー	柏ジェフリー	中堅
	副将	社長	アキラ	③-2	アキラ	カニアキラ	副将
	大将	MAN	ジェフリー	2-③	アキラ	あらじ谷塚	大将
				8-⑭			

3rd		名前	使用キャラ		使用キャラ	名前	
	先鋒	MAN	ジェフリー	③-2	ラウ	本厚木ラウ	先鋒
	次峰	大石	カゲ	1-③	アキラ	カニアキラ	次峰
	中堅	横坂	カゲ	1-③	ジェフリー	柏ジェフリー	中堅
	副将	社長	アキラ	③-2	ウルフ	ブンブン丸	副将
	大将	GYU	アキラ	③-2	アキラ	あらじ谷塚	大将
				⑪-12			

4th		名前	使用キャラ		使用キャラ	名前	
	先鋒	MAN	ジェフリー	2-③	アキラ	カニアキラ	先鋒
	次峰	大石	カゲ	0-③	ジェフリー	柏ジェフリー	次峰
	中堅	横坂	カゲ	③-2	ウルフ	ブンブン丸	中堅
	副将	社長	アキラ	③-2	アキラ	あらじ谷塚	副将
	大将	GYU	アキラ	1-③	ラウ	本厚木ラウ	大将
				9-⑬			

5th		名前	使用キャラ		使用キャラ	名前	
	先鋒	横坂	カゲ	2-③	アキラ	あらじ谷塚	先鋒
	次峰	大石	カゲ	0-③	ラウ	本厚木ラウ	次峰
	中堅	MAN	ジェフリー	1-③	ウルフ	ブンブン丸	中堅
	副将	社長	アキラ	1-③	ジェフリー	柏ジェフリー	副将
	大将	GYU	アキラ	③-0	アキラ	カニアキラ	大将
				7-⑫			


ついていけるか!?
7月下旬新創刊!!
プレイステーション、サターン、3DO、
PC-FXなどの次世代機のゲームを、我が
ゲーメストが完全紹介&完全攻略!!
7月下旬まで期待して待っていてくれ!!

この攻略にゲーメストEX

ゲーメストEXを創るのはキミだ!!ってことで、こ～んなことをやってほしい、あ～んなことをやったらいいのではというご意見、読者コーナータイトルを大募集!!
136ページのハガキに記入し、今すぐガンガン送ってくれ!! 採用者にはすてきなプレゼントをあげる予定だ。また、読者参加コーナーでは下記のものも大募集!! こちらもよろしく!!

◎フリートーク　◎ゲームに関する思い出話　◎街で見かけた変なゲーマー(写真付きだとうれしい)　◎思い入れのあるゲームについての熱い叫び　◎プライベートのお悩み相談　◎ゲームに関するうわさ&ジンクス　◎ゲームキャラコスプレ(写真)　◎(ゲームに関する)自慢の品やなつかしアイテム(写真)　◎(ゲームに関する)手作りアイテム(写真)　◎イラスト(カラー、白黒どちらでも可)

読者コーナー採用者には会員証を発行、オリジナルテレカもプゼントしちゃうよ～ん!!


ゲーメストムック
7月上旬発売
餓狼伝説3
発刊決定
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
あの餓狼伝説３を
ゲーメストが大解析!!
期待されたし。



ゲーメストビデオ第18弾
収録時間：60分
価格：未定
餓狼伝説3
ROAD TO THE FINAL VICTORY
●CPU戦完全攻略
●連続技のすべて
●エンディングコーナーetc.
傷だらけの栄光の彼方に
強は、一人でいい。
狼は3たび現われた。
謎が謎を呼ぶ。真の決着を求めて闘う者たち。
ゲーメストが自信をもって貴方に贈る。
「餓狼伝説3」攻略ビデオ。
欲しくはないか。


VIRTUA FIGHTER2 ACT.2
GAMESTMOOK Vol.9

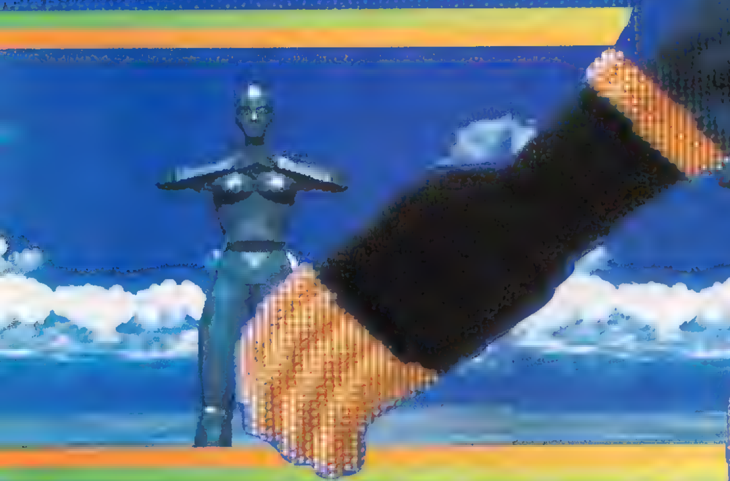


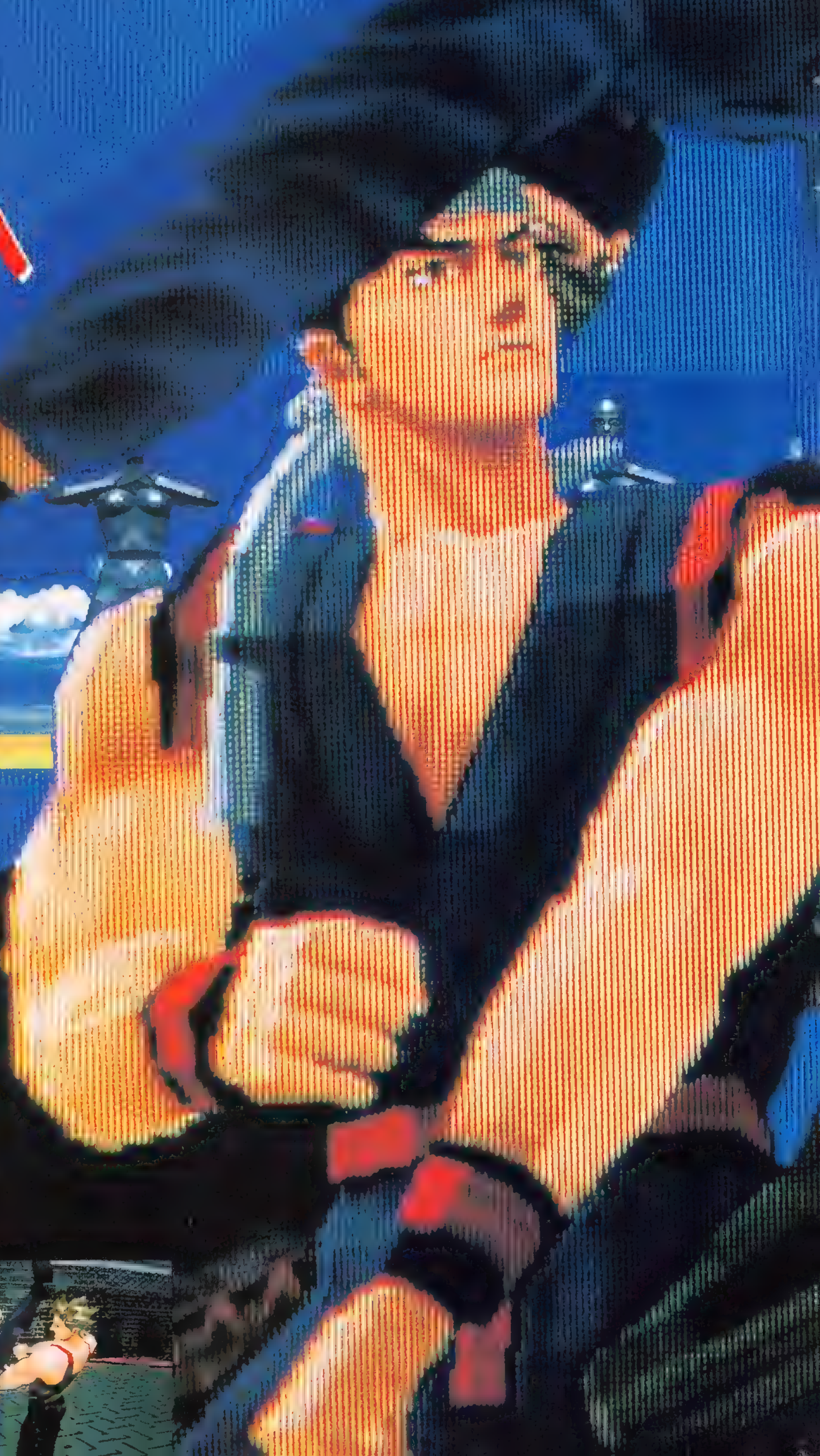
ゲーメストムックVol.9
バーチャファイター2 ACT2

定価1380円（税込み）

絶賛発売中

技を極めし者へ





VF2日本一のカゲ使いを擁する、ゲーメストライター軍団。そんな強者達が、その強さを過去最高の超攻略頁で伝授する。CPU攻略はもちろんのこと、全技に対する返し技、段位認定モード攻略。そして1キャラ8頁に及ぶ対戦攻略はこの本の凄さを物語っているといっても過言ではないだろう。強くなりたければつべこべいわずに読むべし！



GAMEST

増刊号・ビデオ・CD・ムック
バックナンバーリスト

目覚しも早いが、攻略も早い。

ムック



ゲーメストムックVol.9
ギャラクシーファイト
■144頁　■定価980円
■商品番号：GMC-9

　サンソフトの本格格闘ゲーム第一弾。銀河から選りすぐられた強者たちの闘いに終止符を打て！やがて君の前に立ちはだかるであろう真の敵、フェルデン、ローウェに、正義の拳「あちゃ！おちゃ！げんまいちゃ！」を叩き込め。

ムック



ゲーメストムックVol.10
バーチャファイター2 ACT2
■232頁　■定価1380円
■商品番号：GMC-10

　やっぱり男なら気になって気になって夜もうかうか寝とられん。ということのひとつやふたつはあるだろう。まあ、年頃だから仕方がないやね。浅黒い肌の殿方とか、イカス指先のチェリーボウイとか、ノーザンライトボムとか、マシンガンニーリフトとか…。

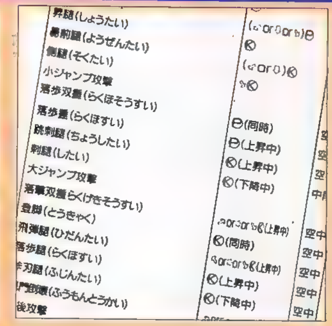
ムック



ゲーメストムックVol.11
ヴァンパイアハンター
■232頁　■定価1380円
■商品番号GMC-11
■付録：ハンターB 2 ポスター

　大好評の前作ヴァンパイアに続き、ヴァンパイアハンターもゲーメストが解析。新たに加わった4人のダークストーカーズたち。ES、EXといった新システムなど、さらに広がる戦略をつかめ。





むむ、これはなんじゃ。いやじつはバーチャ2ビデオの付録なんだけどね。片隅だけ見しといてやる。手にいれた者は、全部見られるということだ。

ゲーメストビデオ第15弾
バーチャファイター2
■120分　■価格4800円
■商品番号：GV-15
■付録：EXPLANATORY

　皆が待ち望んだ、バーチャファイター2のビデオがついに登場。特殊カメラモードを駆使した、イカすキャラ紹介は、なにがなんでも見なければいかんぞ。

今月の嘘八百情報
好評不定期連載第6回

内神田変隊

君たちへプレゼント・フロム・K・A・N・D・A

結成！シーモネーターズ

稲○卓球部を心のバイブルとし日夜、本誌メストを笑いで包もうとする、ユーモアセンス抜群の者のみを集めたお笑い集団。

　所属しているのはライター4人と編集員一人。常に影で活役している彼らなので、この場を借りて、信者の紹介をさせて戴きたい。OK？

●GYU－シーモネーターズ名誉会長。道がわからないのに先頭をズンズン歩きたがる、慎重派。

●アディトシー参謀。裏でGYUを繰り、人を落とし入れて喜ぶ人情家。

●MAN－特攻隊長。露出度が高く、髪形が似ているというところから上○と呼ばれている。脳味噌溶解男。

●かんぬき－最低指令官。無口を装い、抜け毛を気にするカウボーイ。目と目の間が離れている。

●ヒデー好色軟派隊長。グローバルホスティで、胸元を大きく開け鎖骨を見せるのが得意。唯一の編集部員。このページの担当者で、スペースが埋まらないとギリギリになってアディトシを呼び書かせる。

ライター陣流派の存在

　読者諸君はメストライター陣が、いくつかの流派を結成していることを御存知か？

　知らない人のために、ひとつ例を挙げて教えよう。

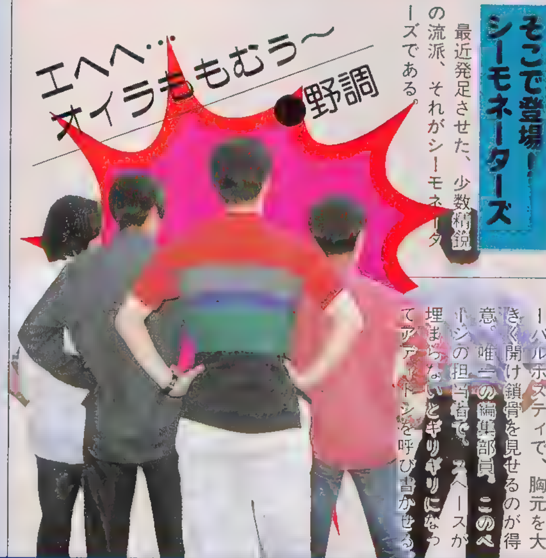
　恐らく最も有名であると思われるのがKKY。正式名称を〝喫煙狂団ヤニー教〟と言い、メストで最大勢力を誇る流派である。どんな人物が入信してるかというと…ズバリタバコを吸っている人。

　つまり本人の意思はまったく尊重されず、ただタバコを吸っているというだけで眠れる最終教祖、C・LANの元に集わされる悪の教団。それがKKYなのだ。

　ちなみに、ふかし野郎（煙を肺に入れない）はKKYとは認めない。1名ほどいるので、思いあたる人は肝に命じておくように。

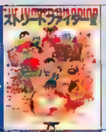
そこで登場！シーモネーターズ

　最近発足させた、少数精鋭の流派、それがシーモネーターズである。



ゲーメストの前に、敵はいないのだのだのだのだ…

増刊号



ストリートファイターII
No.64（'91年10月号増刊）
1000円
［付録］描き下ろし巨大ポスター

増刊号



ストリートファイターIIダッシュ
No.77（'92年9月号増刊）
1200円
［付録］ストIIダッシュポスター

増刊号



餓狼伝説2
No.91（'93年5月号増刊）
1200円
［付録］大張正己描き下ろしポスター

増刊号



ワールドヒーローズ2
No.99（'93年9月号増刊）
1200円
［付録］遊べるマッドマンお面ポスター

増刊号



スーパーストリートファイターII
No.108（'94年2月号増刊）
1280円
［付録］スーパーストII特大ポスター

増刊号



ギャルズアイランド3
No.112（'94年4月号増刊）
1280円
［付録］ギャルズカレンダー

増刊号



龍虎の拳2
No.115（'94年5月15日号増刊）
1280円
［付録］SNK特大ポスター

増刊号



スーパーストリートファイターIIX
No.120（'94年7月19日号増刊）
1280円
［付録］スーパーストIIXポスター

増刊号



ワールドヒーローズ2JET
No.123（'94年8月15日号増刊）
1280円
［付録］ワーヒー2JETポスター

増刊号



極上パロディウス
No.125（'94年9月15日号増刊）
1280円
［付録］こいつ&あいつペーパークラフト

増刊号



ヴァンパイア
No.129（'94年10月30日号増刊）
1380円
［付録］ヴァンパイアポスター

増刊号



真サムライスピリッツ
No.133（'94年12月15日号増刊）
680円

増刊号



ゲーメストワールド
No.143（95年5月15日号増刊）
540円

ムック



サウンドコンプリートスーパーストリートファイターIIX
ムックVol.1　GMC-1　3500円
［付録］全ステージ曲、キャラクターデータ収録CD-ROM（Macintosh対応）

ムック



ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
ムックvol.2　GMC-3
1280円
［付録］巨大ポスター

ムック



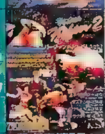
豪血寺一族2
ムックvol.3　GMC-2
1680円
［収録］スーパーアレンジCD

ムック



真サムライスピリッツ
ムックVol.4　GMC-4
1380円
［付録］真サムポスター

ムック



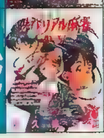
バーチャファイター2 ACT1
ムックVol.5 GMC-5
780円

ムック



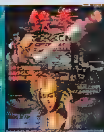
ダライアス外伝
ムックVol.6 GMC-6
980円

ムック



スーパーリアル麻雀PV
ムックVol.7 GMC-7
1980円
［付録］メッセージCD
描き下ろしポスター

ムック



鉄拳
ムックVol.8　GMC-8
980円

ムック



ギャラクシーファイト
ムックVOL.9　GMC-9
980円

ムック



バーチャファイター2 ACT2
ムックVol.10GMC-10
1380円

ムック



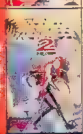
ヴァンパイアハンター
ムックVol.11 GMC-11
1380円
［付録］ハンターB2ポスター

ビデオ



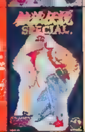
餓狼伝説2
GV-2　収録時間60分
6000円
［付録］舞さま扇子

ビデオ



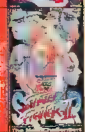
ワールドヒーローズ2
GV-3　収録時間64分
6000円
［付録］雑君紙相撲

ビデオ



餓狼伝説スペシャル
GV-6　収録時間120分
7000円
［付録］攻略小冊子

ビデオ



スーパーストリートファイターII
GV-7　収録時間90分
6800円
［付録］攻略小冊子

ビデオ



龍虎の拳2
GV-8　収録時間90分
6800円
［付録］攻略小冊子

ビデオ



スーパーストリートファイターIIX
GV-9　収録時間100分
7000円
［付録］バルログ仮面

ビデオ



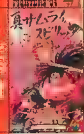
ワールドヒーローズ2JET
GV-10　収録時間70分
6500円
［付録］雑君JETコースター

ビデオ



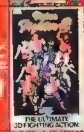
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
GV-13　収録時間90分
6500円
［付録］紅丸&東ヅラセット

ビデオ



真サムライスピリッツ
GV-14　収録時間90分
4800円
［付録］十兵衛アイパッチ

ビデオ



バーチャファイター2
GV-15　収録時間120分
4800円
［付録］EXPLANATORY

ビデオ



ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル
GV-16　収録時間75分
5800円

CD



戦国エース
GCD-1
収録時間35分
3000円

CD



アルティミットエコロジー
GCD-2
収録時間45分
2800円

各商品のお買い求め方法

●㋘屋で買えるのだ!!
東京・神田と大阪・上六にあるゲーメスト直営のゲームグッズの店「㋘屋」で入手可能!

お問い合わせ先

▶㋘屋東京内神田店　TEL：03-3293-9325
▶㋘屋大阪上六店　TEL：06-775-9348
▶読者サービス部　TEL：03-3293-9326（月曜〜金曜10：00〜18：00）

●全国の書店で注文できるのだ！
お近くの本屋さんにお求めの品がない場合は、下記の注文用紙（コピー可）に必要事項を記入して本屋さんに持っていけばOK！または本誌の綴じ込みハガキでも可。

●通信販売もやってます！
通信販売の方法は本誌P.118〜P.120「読者サービス部」をご覧ください。通販は郵便局の郵便振替を利用してください（現金書留や銀行振込は×です）。
株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F
TEL:03-3293-9326

注文書

お客様のお名前	お客様の住所　TEL.　（　）	取り扱い書店印

ムック注文数	タイトル	商品番号	申込数　冊	CDビデオ注文数	タイトル	商品番号	申込書　本　枚	増刊号注文数	タイトル	商品番号	申込数　冊

株式会社　新声社　〒101　東京都千代田区内神田1-11-4　藤吉ビル2F　TEL：03-3293-9326

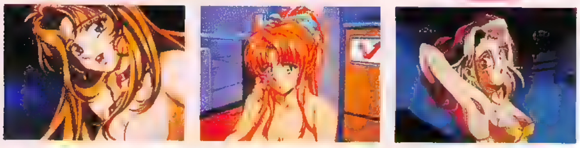
TEL
FAX

※書店様へ：お客様が持参された場合、注文書として対応してください。

注：コピーしてご使用ください。



ゲームセンターで話題の「ファイナルロマンス2」がネオジオCDで登場



GENSHO、よろず壱 両巨匠デザインのキャラクター達をアーケード版を上回る華麗なグラフィックで完全移植。CD-ROMに対応した新録音でサウンドもグレードアップ。セリフもより肉声に近付き、人気声優のあの声が対局をいっそう熱くさせるはず。ミク、麗奈、瞳、えみり、博美、まりの、魅惑の6人があなたとお会いできる日を楽しみにしています。買ってネ。

出演声優.西村ちなみ／篠原恵美／高田由美／兵藤まこ／久野くみこ

7月発売予定 7,800円(予価)(税別)

ハイパフォーマンス・ゲームマシン「ネオジオCD」

希望小売価格49,800円(税別)



■製品の仕様等は変更する場合があります。

VIDEO SYSTEM ビデオシステム株式会社 〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 ビデオシステム ユーザーテレフォン 075(723)1544

NEO GEOはSNKの登録商標です。


松本梨香の
ゲーマーズナイト
日本のゲーマーたちへ
土曜の夜は、
ラジオの前に集結せよ
ゲーセンを10倍おもしろくするビデオゲームマガジン「GAMEST」がラジオで聴ける。人気ゲームのマル秘情報はもちろん、全国ハイスコアランキング、ゲームミュージック、SEクイズなど、まるごとゲームスペシャルの30分。パーソナリティーはゲームが大好きな声優・松本梨香。ゲーメスト編集部も全面的にバックアップ。スペシャルゲストもありっ、なのだ。
松本　梨香
ろんな楽しみ方、みんなで見つけていきたい」
とはりきってるぞ
ゲーマーのキミといっしょに
楽しい番組作っていくからね。
デイトナUSAで
カッ飛ぶのが好き。
バーチャファイター2
ならじじいで勝負。
毎週土曜深夜にオンエア!!
東　京 TBS(954kHz) 25:00~25:30
名古屋 CBC(1053kHz) 24:00~24:30
大　阪 ABC(1008kHz) 23:05~23:35
全国のゲーマー諸君、「松本梨香のゲーマーズナイト」はキミたちの情報を待っている。スッゴイ情報、おバカな情報その他なんでもありだから、ひとつヨロシク。なお詳しい通信方法は番組の中で連絡するから土曜深夜は絶対聴きのがすな。
〒107-06 TBSラジオ「松本梨香のゲーマーズナイト」係
TBSラジオ 954

ドラキュラバトルがパワーアップして再登場！
ハードロックサウンドがドラキュラを再び蘇らせた…

PERFECT SELECTION
DRACULA BATTLE II

ほぼ1年を経て
「ドラキュラバトル」が復活！
今回もハードロックにアレンジされた、ドラキュラ・シリーズの10曲を収録。
アレンジ、サウンド・プロデュースは"LOUDNESS"のベーシスト柴田直人が手がけ、
ゲスト・ミュージシャンとしてギタリスト3人とキーボード1人が参加！
大好評だった前作を上回る完成度！この10曲を聴き逃してはならない！！

パーフェクト・セレクション
ドラキュラ・バトルII



●演奏：柴田直人プロジェクト
●ゲスト：盛山浩一／太田カツ／斉藤和正／工藤恭司

1. Beginning
(ドラキュラX)
2. Theme of Simon
(悪魔城ドラキュラ～X68000)
3. Road of Enemy #1
(ドラキュラ伝説II)
4. 巣窟
(ドラキュラX)
5. Theme from the Legend of Dracula
(ドラキュラ伝説)
6. 登城
(悪魔城ドラキュラ～SFC)
7. Thrashard in the Cave
(悪魔城ドラキュラ～X68000)
8. Reincarnated Soul
(バンパイアキラー)
9. Iron Blue Intention
(バンパイアキラー)
10. 幻想的舞曲
(ドラキュラX)

作曲：コナミ矩形波倶楽部

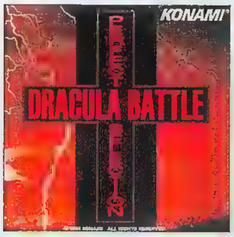
6.21 ON SALE

CD:KICA-1162
¥3,000(税込)

コナミ・パーフェクト・セレクション/バトル・シリーズ

NOW ON SALE

パーフェクト・セレクション
ドラキュラ・バトル
PERFECT SELECTION **DRACULA BATTLE**



「ドラキュラのヘヴィ・メタル版が聴きたい！」というファンの要望に応え、総力を結集して生み出された10曲！"ドラキュラ"の世界をパーフェクトに再現した、ド迫力作品！！

演奏：柴田直人プロジェクト

〈収録曲〉1.Beginning 2.Bloody Tears 3.Ripe Seeds 4.Cross a Fear 5.Requiem for the Nameless Victims 6.Op. 13 7.Vampire Killer 8.Calling from Heaven 9.聖者の行進 10.夜まで待てない／全10曲

CD:KICA-1145 ¥3,000(税込)

パーフェクト・セレクション
コナミ・シューティング・バトル
PERFECT SELECTION **KONAMI SHOOTING BATTLE**



コナミレーベル初のハードロック・アレンジ。コナミの代表的なシューティング・ゲームの曲をダイナミックに表現。これぞコナミ・シューティングの醍醐味！！

演奏：柴田直人プロジェクト

〈収録曲〉1.Boost Up! 2.Machine Graveyard 3.Nostalgic 4.Gradius Boss-Salamandar Boss-Fire Dragon 5.Maximum Speed 6.Departure Again 7.A-JAX 8.Dog Fight II 9.Out of the Blue from Hyperspace 10.Battles of Battleship／全10曲

CD:KICA-1136 ¥3,000(税込)

パーフェクト・セレクション
スナッチャー・バトル
PERFECT SELECTION **SNATCHER BATTLE**



人気ゲーム「スナッチャー」と「SDスナッチャー」より選曲構成、シリーズ初のボーカル曲も収録！ゲームファンのみならずハードロックファンをも震撼させた、スナッチャーサウンドの発展形がここに現われた！！

演奏：柴田直人プロジェクト

〈収録曲〉1.DIFFICULT MOVE 2.THEME OF IZABEL (PART 1) 3.THE PEACEFUL AVENUE 4.BLOW UP TRICYCLE 5.THEME OF JUNKER 6.TWILIGHT OF NEO KOBE CITY 7.CODA 8.RESISTANCE 9.IN DANGER 10.THEME OF SNATCHER／全10曲

CD:KICA-1152 ¥3,000(税込)

制作・発売元：キングレコード株式会社

KING RECORDS KONAMI


KONAMI
ホップ！ステップ！ヤッホー！で10年。
ツインビー生誕10周年記念CDのビッグ企画を次々と発表するよ。
Anniversary 10th ツインビー
6.7 on sale
発売が待ち望まれていたアーケードゲーム「ツインビーヤッホー！」のオリジナル・ゲーム・サントラです。
第1弾
ツインビー・ヤッホー！
〜オリジナル・ゲーム・サントラ〜
●オリジナル・ゲーム・サントラ：失われたメロディ/僕らのステキ〜ヤッホー！バージョン〜 他全23トラック収録
●オリジナル楽譜付き●価格2,800円(税込) CD:KICA-7661
TWINBEE KARAOKE PARADISE
第2弾
コナミレーベル初のカラオケCDの登場です。
ツインビー・ボーカルシリーズの中からの強力ラインナップ！
TWINBEE KARAOKE PARADISE
●カラオケ15曲収録●楽譜付き豪華ブックレット●価格2,500円(税込)
7.5 on sale
CD:KICA-7663
ゲームとラジオドラマ(もっと！ときめきメモリアル)で
人気爆発寸前！青春ときめきストーリー…。
PCエンジンで絶好調、7月にはプレイステーションで登場だ！
6.21同時発売
「もっと！ときめきメモリアル」エンディングテーマ
My Dear...
c/w 出せない手紙
長沢ゆりか
価格1,000円(税込)
CD:KIDA-7602
ステレオドラマ
もっと！ときめきメモリアル
JUN. featuring 鏡魅羅
「もっと！ときめきメモリアル」
文化放送毎週土曜日
●あかほりさとる脚本によるステレオドラマ収録。
●鏡 魅羅セリフ集、ショートダイアリーを収録。
●出演声優によるイメージソングを収録。(五十嵐 麗・中 友子)
価格2,800円(税込)
CD:KICA-7662
もっと！ときめきキャンペーン
CD他豪華賞品が当たる！(詳しくはCDをご覧下さい。)
「特製ときめきグッズ」プレゼント実施中！
「もっと！ときめきメモリアル」全国イベントキャラバン
●ゲスト(予定)：金月真美、長沢ゆりか●内容：ゲストによる歌＆トークショー
7月15日㊏ 札幌地区 ターミナルプラザことにPatos
開場15:00(予定)〜開演15:30(予定)
●お問い合わせ先：アニメイト札幌店 TEL.011-219-1223
7月22日㊏ 東京地区 足立区産業振興館
①開場13:00(予定)〜開演14:00(予定) ②開場15:30(予定)〜開演16:30(予定)
●お問い合わせ先：アニメイト TEL.03-3957-1234
7月23日㊐ 大阪地区 つかしんチャーチスクエア
開場13:00(予定)〜開演14:00(予定)
●お問い合わせ先：サンコーつかしん店 TEL.06-420-3781
8月5日㊏ 埼玉地区 チルコポルト上尾店
開場13:00(予定)〜開演14:00(予定)
●お問い合わせ先：大宮ヤマギワ TEL.048-641-7325
8月6日㊐ 福岡地区 天神ベストホール
開場13:00(予定)〜開演14:00(予定)
●お問い合わせ先：キングレコード(株)福岡支店 TEL.092-751-4331
8月9日㊌ 名古屋地区 中村文化小劇場
開場13:00(予定)〜開演14:00(予定)
●お問い合わせ先：アニメイト名古屋店 TEL.052-453-1322
KONAMI NEW RELEASE INFORMATION
制作・発売元：コナミ株式会社 © 1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
販売元：キングレコード株式会社


The Future Is Now
SNK
NEO GEO
未体験の闘い(バトル)が、君を
NEO GEOはSNKの登録商標です


待つ。
時は21世紀前半、謎の男「獅子王」が開催する「獣神武闘会」に最強の闘士達が集う!鍛えぬいた力と磨きぬいた技で叩きのめせ!自慢の武器で大ダメージを与えろ!全く新しい格闘スタイルと新・2ラインシステムを実現した衝撃の近未来バトルが、今始まる!!
風雲默示録
格闘創世
TM
ふううんもくしろく
©SNK 1995
CD版
6月16日発売
価格8,800円(税別)
ロムカセット版
5月26日発売
価格29,800円
(税別)
熱いゲームを、熱いまま、手にして欲しい。
NEO·GEO CD
大容量56Mメモリー搭載。ネオジオCD●希望小売価格49,800円(税別)
■製品の仕様等は変更する場合があります。〈付属品〉●ネオジオCDコントローラー×2●ステレオ音声接続コード×1●映像接続コード×1●ACアダプター×1
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。



●<スーパーコンボレベルゲージ>の採用で戦略性が更にアップ。

●<イージースーパーコンボ><オートガード>で上級者に挑め。

●新テクニック<ゼロカウンター>でガードから一瞬で反撃だ。





画面は開発中のものです。

CPS II 第11弾

Q SOUND
QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
QサウンドTMはQサウンド社の商標です。

CAPCOM



ZERO's WORLD Vol. 2

気になるニュー・キャラクター ローズ ROSE

ローズのあやつる「ソウルパワー」って何?

邪悪な意志の主を突き止め[ソウルパワー]で封じることを使命とする<ローズ>。

[ソウルパワー]は、精神力を物理的な力にかえたパワーである。この能力を格闘術に応用すると、攻撃力を高めることができるのだ。[気]と称さるものも、このパワーの一種といえる。

なぜそのような[力]を扱えるようになったのか? 彼女は多くを語ろうとはしない。ある情報によれば、彼女が[師]と呼ぶ人物に数年間[力]の使い方を学んだらしい。

ローズは、[ソウルパワー]の持つ、ある種の不可抗力性を自覚していた。この力に魅入られてしまった人間は、はたしてそれを制御することができるだろうか?

[ソウルパワー]の可能性は無限である。それゆえに使い方を誤ると大きな災いを招くことになる。この事態が、今まさに起こらんとしていた。

[邪悪な気]の存在を感じた時、ローズは自分に課せられた、重大な使命に気づいた。

"誤ったパワーの使い手を封じ、災いを未然にくいとめる…。それができるのは、この私しかいない!"

ローズの新たな運命がここに始まろうとしていた。



普段はイタリア・ジェノバの街で、[占い師]を生業とする。カードさばきの腕は芸術的だ。

CAPCOM FAX 通信
FAX 03-5950-4820
最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!
☆24時間いつでも引き出せます☆
好評稼働中

STREET FIGHTER II V
TVアニメ「ストリートファイターII V」
●読売テレビ発 日本テレビ系列27局ネット
●毎週月曜日19:00〜19:30放映中
監督 杉井ギサブロー テーマ曲プロデュース ASKA

<カプコンソフト情報> 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)243-6264 松山／(0899)34-8786
福岡／(092)441-1991 ※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。

カプコンはセレッソ大阪の運営に参画しています。


STREET FIGHTER
ZERO
ストリートファイターZERO 新登場!
©CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER ©CAPCOM CO., LTD. 1987, 1989, 1991, 1994, 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

ゲーメスト

JULY 7.15 1995 No.146

平成7年7月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第10巻第12号通巻第146号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 ☎03(3293)9321

特別定価550円(本体534円) 送料48円



雑誌22443-7/15 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan

T1022443070555